ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 10 NOVEMBER 1987 PRIS 25 KR

I DETTA NUMMER

MUTANT

Ambassadören som försvann

Drakar och Demoner

EXPERT

Ny-Magiskola

BORIS ©83

• Combat Cars Scenarier • Äventyr till Chock – Fjällmarschen •

• Tid, det åttonde Elementet? •

Ä V E N T Y R S S P E L S
SINKADUS

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Brev till tidningen sänds till:

Sinkadus
Äventyrsspel
Frihamnen
115 56 Stockholm

Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg. I redaktionen: Fredrik Malmberg, Olle Sahlin, Anders Blixt, Ewiz Ehrsson. I ateljén: Klas Berndal, Stefan Thulin, Nils Gulliksson, Ted Bergström. Kartor: Stefan Thulin. Illustrationer: Thomas Arfert, Håkan Jonsson, Tobias Green. Administration: Monika Thor, Niklas Krogh, Dennis Stillwell, Lars-Åke Thor, Stefan Sjödin. Prenumerationer: Malin Gustafsson. Omslag: Boris Vallejo.

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus är välkomna. De ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Ta endast upp en sak per ark. Skriv även namn och adress på varje ark. Om manuskripten önskas i retur, måste ett frankerat svarskuvert med namn och adress bifogas.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationspris: 145 kr för 6 nummer. Betala till pg 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att ange namn och adress på inbetalningskortet.



Boris Vallejo: Conan

Ledare



Jag och Klas Berndal har just återvänt från Borås Spelkonvent som gick av stapeln under allhelgonahelgen.

Spelföreningen Armageddon arrangerade för femte gången en opretentiös kongress där huvudsyftet är att träffas och spela spel. Cirka 400 deltagare räknades in. Man hade bjudit in en hedersgäst från USA som höll i flera uppskattade programpunkter och berättade att de flesta spelkongresser i Amerika är upplagda på liknande sätt.

En uppskattad Mutant-turnering hölls och vi hade möjlighet att träffa många kunder som hade synpunkter om oss och våra produkter. Vi kände igen flera ansikten från spelkongressen i Stockholm, bland annat ett helt gäng från Lund som vi pratade mycket och länge med.

Kort sagt, en trevlig helg och vi tackar arrangörerna för att vi fick komma och visa upp oss.

Julen närmar sig med stormsteg och snart kan alla räkna dagarna tills jullovet börjar. Om ni har tid mellan maten och TV-tittandet, hoppas jag att ni ägnar den åt verkliga väsentligheter: Rollspel!

FREDRIK



Hemmafronten

Vox populi

Betyg på artiklarna i Sinkadus 8. Artiklarna är betygsatta på en skala från 1 till 9 och tabellen visar medelvärdena av 1000 svar.

Sak	Betyg
Arkivet	7,6
Cyborg	7,3
Hemmafronten	7,1
Djur som rollperson	6,4
Porträttgalleriet (Conan)	6,3
Brevspalten	6,2
Saurons språkrör	5,7
Den nedbrunna fatburen	5,7
Klubbsidan	5,1
Tennhjältar	4,7

En dåres försvarstal

Åtalad 1

Det fanns en gång en amerikansk speltidning som hetter Strategy & Tactics. Dess redaktörer brukade skämta med läsekretsen genom att då och då föreslå de mest befängda spel i sin enkät. *Deras* problem var att läsarna alltid ville ha spelen, hur galna förslagen än var.

Aldrig trodde vi att så många skulle ta oss på blodigt allvar. Jag menar, trodde ni verkligen att samma förlag som sysslar med postnukleära världar och själsförtärande dödsgastar skulle ge ut *Jakten på regnbågen.*

—Klas Berndal

Åtalad 2

"Varför i helsefyr ett 'My Little Pony-rollspel'? Varför, varför, varför?"

"Skrota 'My Little Pony'!"

"'My Little Pony', så dumt att det till och med är värt att köpa!"

"Om ni ger ut 'My Little Pony-rollspelet' så går jag och dränker mig!"

"Jag hoppas verkligen att nr 50 är ett skämt..."

"'My Little Pony' går mig på nerverna. Urlöjligt förslag!"

"Vilket larv!"

"Jag ska fråga min syrra om hon vill ha 'My Little Pony-rollspelet'."

"Ni förstör ert goda rykte om ni ger ut det."

"Har ni verkligen en tanke på att det ska bli något?"

"Jag hoppas verkligen att ni inte ger ut sån skit, för i så fall tror jag att ni skulle behöva socialhjälp!"

"Mad Max, My Little Pony — varför inte Pippi Långstrump?"

"Behagar ni skämta?"

"Vi slutar köpa Sinkadus!"

"...men — jag gillar hästar..."

Uj, uj, uj... och vi som tyckte att det var ett så skojigt skämt, särskilt med tanke på Anders väldigt skyldiga min på bilden med Coleman på sidan 17. Tydligen tog många vår lustifikation på blodigt allvar, vilket har fått oss att fundera lite över vad som är ett bra skämt. *Vi* vet vad *vi* tycker är kul, men tydligen är det inte riktigt det samma som vad en hel del av er tycker. Men det är väl smällar man får ta. Vad *är* egentligen roligt? Se det nu inte som att vi sitter här och beklagar oss, men vi blev allt lite överraskade.

Nåväl, här får ni magister Sahlins lärdomsord för den här gången: Lär dig läsa kritiskt — Sinkadus, dagstidningar, böcker — vad det än gäller och ta det med en nypa salt, för det är inte alltid som det är som det sägs, för ibland är det skämt och ibland är det ljug, och emellanåt händer det att någon kanske vill påverka dig på ett sätt som du själv kanske inte vill.

— Olle Sahlin

Prenumerera mera

Från och med nästa nummer (nr 11) kommer Sinkadus att kosta 30 kr som lösnummer. Kostnaderna för att producera tidningen har stigit sedan den senaste prishöjningen för två år sedan.

För ekonomiskt sinnade personer finns det fortfarande ett sätt att få tidningen för det gamla priset, och det är genom att prenumerera, eftersom vi behåller det gamla prenumerationspriset ett tag framöver. I detta nummer finns ett inbetalningskort som du lämpligen ger till föräldrar eller vänner i god tid före julafton...

—Fredrik Malmberg

Begreppsförvirring

Augusti på omslaget, september inne i tidningen, kom ut i oktober... Så här i november skall vi försöka reda ut det hela. Samtidigt som vi gjorde nr 8, hade vi omslaget till nummer 9 klart för att vi skulle kunna visa det i "nästa nummer"-rutan. Då visste vi inte att arbetet med Sherlock Holmes-spelet skulle ta ungefär dubbelt så mycket tid i anspråk än vad vi hade planerat för, och då var vi tvungna att skyffla Sinkadus framåt i tiden. Att göra en omslagsrepro kostar en hel del, och vi har tyvärr inte råd att skotta ut ett par tusen kronor till för att göra en ny version.

Det är med tanke på missade deadlines som vi har valt att låta prenumerationerna gälla sex nr istället för ett år, då vi anser att det vore ohederligt mot läsarna att utnyttja det lite trista "dubbelnummer"-tricket för att komma ifatt utgivningen.

— Olle Sahlin

Ny medarbetare

Ewiz Ehrsson har precis börjat arbeta på Äventyrsspel. Hon kommer att syssla med en hel del olika saker framöver och just nu ersätter hon Malin i receptionen (Malin luffar runt i USA och Mexico i tre månader) och ska även jobba med redigering. Om redaktionen får som den vill så blir det huvudsakligen det sista. Ewiz är inte som andra flickor — för hur många känner du som rider i ett tornerspelslag på fritiden? Ni som såg SAABs jubileumsuppvisningar i Linköping, Nyköping och Stockholm under våren/sommaren 1987, eller var i Visby under Medeltidsveckan, kanske minns riddarna som uppträdde — det är det gänget Ewiz ingår i. Så småningom ska det bli regler för torneringar till Drakar och Demoner...

Utgivet sedan förra numret

Fasornas djungel (Ensamma Vargen 8), Drakar och Demoner Samuraj (och dess rollformulärsblock), Conan och Conan Cimmeriern. Samtidigt med detta nummer publiceras Efter Ragnarök.

Rohan, Midgård 2

Vi rider, vi rider, vi rider i Rohan..., För en handfull silverstycken eller *Den gode, den onde, den fule orchen.* Nåja, så illa är det inte, även om rohirrim har lite av Vilda Västern över sig.

Jag håller på att redigera modulen och den kommer att bestå av ett faktahäfte, ett tabellhäfte och ett färgblad med kartor över Rohan och Edoras, dvs ungefär samma format som Svavelvinter. I faktahäftet finns massor av information om hästfolkets historia under Tredje Åldern, från 1100-talet till Ringens Krig. Dessutom finns speldata för många viktiga personer, t.ex. Éomer, Théoden och Eorl den Unge.

Tabellhäftet innehåller tabeller och svartvita kartor över intressanta platser.

Beräknad publikation mars 1988.

—*Anders Blixt*

Stjärnornas krig

Vi har skrivit kontrakt med West End Games för den svenska versionen av spelet och skickat iväg det till Åke Eldberg, en av våra dugligaste översättare och dessutom Star Wars-fan av oanade dimensioner. (När han kommer upp i tempo på fester kan han ur huvudet citera långa avsnitt av filmdialogerna. Ryktet om att han på fritiden bygger en 1:72 modell av Dödsstjärnan är lyckligtvisvis falskt. Blygsam som han är, använder han skala 1:2400.)

Spelet har ett verkligt nyskapande sätt att hantera färdigheter. Istället för att ha ett fast färdighetsvärde så har rollpersonen en tärningsnotering, t.ex. Hoppa 3T6. När han använder färdigheten fastställer SL svårighetsgraden för handlingen, t.ex. till 10, och sedan gäller det att slå 10 eller mer med de tre tärningarna.

Spelet fäster väldigt stor vikt vid andan i filmerna. Det gäller att vara heroisk och att utföra stordåd; en rollperson kan rädda planeter från undergång, ensam meja ner svärmar av fiender och frälsa galaxen från Imperiets förtryck. Reglerna tar upp rollpersonen, KRAFTEN, hur man gör äventyr, rymdsskeppsstrid, introduktionsäventyr och mycket annat. Min gissning är att det blir en box med tre häften, men formatet är inte spikat ännu. I vilket fall som helst har konstruktören Greg Costikyan gjort ett annorlunda och genomläckert spel.

Beräknad publikation vid spelkongressen 1988.

—*Anders Blixt*

Soloäventyr och romaner

Ensamma Vargen 8 har just kommit från tryckeriet när jag skriver det här, så den har du säkert sett redan. EV får sällskap av en magiker från Dessi för att hitta det försvunna Ohridotemplet och den kunskapssten som finns där. Det finns ett par rätt obehagliga varelser i boken vilka säkert kan "liva upp" även en Drakar och Demoner-session...

Camber av Culdi

Bok tre i romanserien är på gång och finns i bokhandeln någon gång under senvintern.

Vad gör man om man lider under en oduglig kung, och en döende gammal man samtidigt berättar att det finns en person som har större rätt till tronen än den som nu sitter där? Det blev en spännande bok fylld av intriger och en lektion i hur man kan göra statskupp.

Det här är den första boken i en trilogi av Katherine Kurtz. Egentligen är det precis som med Stjärnornas Krig — hon skrev först en trilogi om kung Kelson i landet Gwynedd, sedan skrevs böckerna om Camber, som nämns i de första böckerna men utspelar sig några hundra år tidigare i samma land, och därefter har hon fyllt på med fler böcker om tiden *efter* kung Kelson.

DragonsBane

Nu är det klart vilken bok som blir nr sex i serien. Svensk titel är inte bestämd än, men att boken handlar om drakar kan vi berätta, samt att det här är, enligt Ewiz, den enda *riktiga* skildringen av drakar.

Kritik mot Äventyrspaketen

Många har skrivit till oss och klagat på de två Äventyrspaketen. Den vanligaste invändningen har varit att de innehåller alltför lätta äventyr.

Javisst, det rör sig om relativt lätta äventyr. Men vi behöver faktiskt också publicera sådana. Äventyrspaketen är främst avsedda för nybörjare. Jag tror inte det vore särskilt förnuftigt att sätta *Svavelvinter* i händerna på en nybliven spelledare. Vi måste tillgodose alla kunders behov och därför kommer vi att publicera fler enkla äventyr och för den delen också fler avancerade och komplicerade äventyr.

Gudar & hjältar, Ereb-Altor IV

Detta är ett projekt som ligger långt fram i tiden. Vi funderar på att antingen göra det i Svavelvinter-format (en box med två häften och en färgkarta) eller i Ärans Väg-format (flera fristående delar. Vilket format tycker du, bäste läsare, vore bäst. Sänd mig dina synpunkter, t.ex. på enkätkortet i denna tidning.

Beräknad publikation hösten 1988.

—*Anders Blixt*

Marsklandet, Ereb-Altor III

Ibland känns det som jag har gått ner mig i den här modulen. Detta är en fet sådan, av Svavelvintertyp, och hela handlingen utspelar sig i ett stort träsk i ett floddelta. Modulen skrevs av Christer Regebro för Drakar och Demoners grundregler (version 1, den blå boxen) för några år sedan och jag sliter nu med att konvertera allting till Expert-reglerna för att få alla detaljer korrekta. Miljön är ovanlig och spännande och jag måste tänka på regler för strid från kanot och andra saker man sällan drabbas av under normala äventyr.

Modulen kommer förmodligen att bestå av ett faktahäfte som huvudsakligen beskriver träskets olika öar, ett kart- och tabellhäfte med svartvita kartor över de enskilda öarna, samt en färgkarta över hela rasket — öh, förlåt, *träsket*.

—*Anders Blixt*

Partisan

Här har vi problem. Spelet består av två delar: ett regelhäfte och ett scenariohäfte. Regelhäftet är nästan klart och vållar oss inga problem.

Problemen ligger i scenariohäftet. Hur ska vi få ihop olika intressanta och spännande ockupationssituationer. Sverige ockuperat av Tyskland under Andra Världskriget är självklart, likaså en ockupation av Stormakt Röd eller Stormakt Blå i nutid. Vi har också övervägt en del rena science fictionscenarion med osympatiska varelser från yttre rymden, alternativa världshistorier med psi-krafter bland människor och annat. Men vad skulle vara intressant för spelarna och vad skulle vara bra scenarion? Debatten rasar har på företaget; kampen går vidare och en dag ska detta spel vara befriat från fienden, eller hur det nu var... (Och om du har några idéer eller synpunkter, låt mig få veta...)

Beräknad publikation april 1988.

—*Anders Blixt*

Efter Ragnarök

Nisse Gulliksson och jag håller just nu *(början av november)* på att göra klart arbetet. Efter Ragnarök innehåller ett kampanjhäfte, ett teknologihäfte och en färgkarta i A3-storlek över Hindenburg (ritad av Ann-Sophie Qvarnström).

Kampanjhäftet handlar till stor del om Mutantskandinavien under Thorulfs tid. Det finns beskrivningar över Pyri-samfundet, Gotland och Jemtland. (Undrar hur försäljningen i de två sistnämnda landskapen påverkas av detta. Mutant-Gotland är inget ställe för medmänskliga individer.) Pyrisamfundets historia och kejsare är beskrivna. Skildringen av Hindenburg ger en översiktlig bild av staden och dessutom tar vi upp speciella platser i staden extra noga. Det är inte lika detaljerat som Kandra, utan upplagt efter ett annat mönster.

Vi har med tre nya klasser för rollpersonerna: cyborg (CYB, har publicerats i Sinkadus), robotmänniska (RBM, en robot med inoperead mänsklig hjärna) och muterad växt (MVX, två olika typer).

Några ruskiga monster finns med så SL kan trakassera spelarna när de ger sig ut i vildmarken. Andra hemskheter som skildras är Järnringen och ninjor. Traffaut, Karl af Högsten och några andra kända personer från Thorulfs tid beskrivs, komplett med alla data.

Teknologiboken tar upp *Den Flygande Holländaren* — världens största fynd, plus ca 40 smådito (däribland världens fräsigaste sportbil) och en hel klase nya robotar. Givetvis finns det med några nya vapen och så har vi klämt in regler för kärnvapenexplosioner.

Det mesta i Efter Ragnarök kan användas till Mutants grundregler, men en del kräver tillgång till Mutant 2.

—*Anders Blixt*

REPUBLIKEN JEMTLAND

Allmänt

Klimat

Historia

TIDEN FÖRE PYRI-SAMFUNDET

1-22 PT MONTGOMERY-PERIODEN

ÄVENTYRSSPEL SINKADUS NUMMER 11 JANUARI 1988

I DETTA NUMMER: EXPERT, MUTANT



Sympatiska synpunkter

Vi är två bröder (och några till) som gillar att spela rollspel och vi har diverse synpunkter på era produkter.

Vi har prenumererat på Sinkadus sedan nr 6, men så efter nr 8 i juni har vi inte fått någon mer tidning. Är Sinkadus försenad eller så? Vi tycker att har man betalat för sex nummer, så ska man ju också få lika många.

Apropå nr 8. I enkäten som följde med, nämndes ett spelförslag som ni döpte till Cowboy. Skall ni göra något sådant spel? Finns det något rollspel på engelska som handlar om det. Det skulle verkligen vara kul att få tag på ett sådant.

Cyborger och Mer om strid var bra, likaså avsnittet om djur som rollperson, vilket faktiskt var en tankeställare.

Gigant var en finfin utökning. Reglerna till fältslag var superba. De nya vapnen var även de bra, fast tecknaren gjorde en mindre miss: mongwangan är bra mycket vackrare än så! Annars inga klagomål på teckningarna.

Systemet med väderarken kom väl till pass och kampanjhäftet med artiklar om grottor, politik och religioner satt mycket fint. Kort sagt: Gigant var utmärkt.

Vi har en fråga också. Om man blir så allvarligt sårad att man börjar förlora KP i en takt av 1 KP/SR, skulle vi vilja veta hur lång tid tar det att lägga första förband på den sårade.

Tack för en bra tidning.

Nils-Erik & Kent-Ove Lindström
Örnsköldsvik

Som du har förstått, eftersom du nu läser nr 10, har vi inte lagt ner Sinkadus — långt ifrån! Av hela gänget som arbetar på Äventyrsspel, är det egentligen bara två personer som direkt håller på med tidningen, och om det då händer sådana saker som att båda vill ta semester samtidigt, sjukdom eller att någon annan produkt blir försenad, kan det drabba Sinkadus. Det är därför som vi låter prenumerationerna löpa på sex nummer av tidningen och inte per år. Vi vill inte använda oss av "dubbelnummer-tricket" för att komma ifatt utgivningen. Något som tyvärr alltför många tidningar hemfaller åt när de missar en deadline.

Tyvärr finns det inget västern-rollspel just nu, men om responsen i Enkäten blir tillräckligt positiv, är det inte omöjligt att vi producerar ett så småningom.

Det går rätt snabbt att förbinda blödande sår såväl att de värsta blodförlusterna upphör, förmodligen 1 SR per kroppsdel, kanske 2 SR för en illa sargad bröstkorg. Det får du själv avgöra med hänsyn till hur många hugg personen har fått.

—Red

Stålkrafter

Jag skulle vilja säga att spel som supermännen inte är så löjliga som en del tror. Jag undrar hur många av de som klagar, verkligen har spelat t ex Marvel Super Heroes. MSH är, tycker jag, ett väldigt roligt spel. Superkrafterna fungerar på nästan samma sätt som magi i de flesta fantasyspelen, och jag har aldrig hört något ont om de spelen.

Och så en fråga om Drakar och Demoner. Kan järnfilsspån användas som ett medel att störa en besvärjare?

Kalle Fransson

Givetvis kan man använda järnfilsspån på det viset — och vi kan nu se hur alla som rollspelar magiker får något desperat i blicken...

—Red

Sanna namn en stöld?

Det här med "sanna namn" i drakspråket har vi fått kommentarer om att det skall vara knyckt från Trollkarlen från övärlden. Föreställningen om att allt i skapelsen skulle ha ett "sant" eller "riktigt" namn, är tvärtemot uråldrig. Det här yttrar sig på två sätt; om man pratar om något som är ont skall man undvika att använda dess rätta namn för att inte åkalla företeelsen, t ex att kalla vargen för "gråben" (det ursprungliga svenska ordet för varg var "ulv", jfr wolf och Wulf, men för att inte dra till sig det fruktade rovdjrets uppmärksamhet gav man det istället beteckningen "varg", förmodligen besläktat med uttrycket "varg i veum" = en fredlös man som lever i skogen), det andra att om någon känner till ens eget namn, så har denne fått makt över en, lite grann på samma sätt som man tänker sig att voodoo fungerar.

Att Dag använder sig av dessa tankar betyder inte att han knycker från andra författare, utan att han, liksom Ursula LeGuin och även Tolkien, bygger vidare på, och utvecklar idéer, som har förekommit i västerländsk litteratur så länge en sådan har funnits. Alla författare arbetar på det viset. Av samma skäl är det fullt tillåtet för vem som helst att använda alver, dvärgar, orcher, drakar och meterlånga människor i sina historier, men ingen annan än Tolkien får kalla sitt småfolk för "hober", och ingen annan får använda varelsen "balrog" hur som helst. Idén om att hans hober skulle bo i jordhålor med runda dörrar och fönster är även den Tolkiens.

Samma skäl hindrar oss från att ta in varelser från t ex den mycket fascinerande boken Efter oss, eftersom copyrightbestämmelserna hindrar att man använder sig av andras verk hur som helst.

—Red

Kritik på kritik

Varför klagar så många på Monsterboken 2? Gissa om jag har haft användning för t ex träffområdestabellerna och flygreglerna!

I förra numret klagade några på tomtarna i Sinkadus nr 6. Där sades att "tomtar använder ju så gott som ingen". Tala för er själva! Jag och många andra använder tomtarna som t ex sparsamma informationskällor, och dessa små krabater kan faktiskt ställa till en hel del förtret.

Sedan har ni klagat på Drakflöjten, ÄV 1 och Rösten från forntiden. Ni har påstått att dessa är ospelbara, men personligen tror jag att detta beror mer på spelledaren.

Det vore trevligt med den där boken med äventyrsintriger, samt ett rollspel om Karl XII:s tid.

Grizzly

Intressant teori angående "ospelbara äventyr". Eftersom vi har fått in beröm i någon grad för samtliga äventyr vi har publicerat (faktiskt), kan det ju ligga något i det.

—Red

Imperiet slår tillbaka

Det är alltid svårt att bemöta någon som debatterar i affekt och använder invektiv istället för att försöka backa upp sin ståndpunkt med sansade argument. Jag skall i alla fall försöka bemöta Magnus Westins upphetsade insändare i nr 9.

"...de brittiska industriarbetarnas standard... var fruktansvärt usel." Fruktansvärt usel är ett relativt begrepp. All tillgänglig statistik och alla undersökningar visar dock att industriarbetarnas levnadsstandard i början av 1800-talet var bättre än lantbruksarbetarnas (vilket var det alternativ de hade) och att reallöner, levnadsstandard mm, stadigt steg under i stort sett hela 1800-talet. Om deras levnadsstandard alltså var lägre än t ex dagens industriarbetares, så var den dock bättre än de någonsin haft, och de kunde ständigt se den stiga. Man får inte heller glömma att 1800-talet var den stora optimismens epok, en optimism som gick i graven 1914. Även industriarbetarna kunde se framtiden an som en tid av allt bättre levnadsvillkor, i stort som i smått.

Arbetarnas villkor: Faktum är, min gode Magnus, att det var privata arbetsgivare som i första hand verkade för förbättringar av arbetarnas villkor. Det räcker att nämna namn som Robert Owen eller Fernand Lasalle i England respektive Frankrike. Det finns inget (nå, nästan inget, möjligen) tillfälle där staten gått *i spetsen* för en förbättring av arbetarnas villkor, utan det är ständigt privata arbetsgivare som har tryckt på. Visst har arbetarna själva verkat för att förbättra sin situation. Men att påstå att arbetarna "själva kämpat sig till" alla förbättringar är att göra avsevärt våld på den historiska sanningen. Arbetarnas villkor hade faktiskt förändrats avsevärt långt innan de organiserade arbetarrörelserna (vilka idag mest tycks ägna sig åt att försämra arbetarnas villkor) uppstod.

När det gäller att alla klassamhällen är förkastliga och måste avskaffas, håller jag fullständigt med Dig. Detta är ytterligare ett skäl som talar för marknadsekonomi: Det är bara i ett marknadsekonomiskt system, grundat på privat ägande, kontraktsrätt och frihet som det är möjligt för vem som helst att byta klass. i själva verket är det bara dessa system som verkar i riktning mot klassutjämning. Det räcker med att som skräckexempel peka på motsatsen, de socialistiska staterna, vilkas stela klassamhällen påminner om det indiska kastsystemets värsta former.

Gabriel Stein

Uj, uj, uj... och Anders som bara ville levandegöra rollspel i det victorianska England...

—Red

Palaeo-antropologi

Jag har kollat älvfolksvarelserna i MB1 och MB2. I MB1 s. 52 finns en älvfolksvarelse som är felaktigt kallad *palaeoanthropus faunus*. Denna varelse är egentligen en *palaeoanthropus satyrus*. *Palaeoanthropus faunus*, faunen, har visserligen samma grundegenskaper, men faunus har hästsvans och hästöron.

Vidare har ni missat en nymftyp på s. MB1 50-51, nämligen nereider, havsnymfer.

Skogsrået på s. MB1 52-53 är lite konstig. T ex har jag aldrig hört talas om att ett skogsrås baksida är barkbeklädd, men däremot sägs det att deras ryggar är ihåliga och att de har kosvans.

Detsamma gäller sjöjungfrun på s. MB2 77-78.

I en del uppslagsböcker står det att irrblosset (*palaeoanthropus flamminfer* s. MB2 79-80) är samma sak som lyktgubben (s. MB2 94-95).

Vad säger ni om det?

Och är verkligen yeti älvfolk?

I Drakar och Demoner Gigant saknar jag en sak och undrar över två:

1. Jag tycker att det borde ha funnits en HP-tabell med MB2:s varelser. Gör en sådan är ni snälla!

2. Varför finns inte dödsängeln med i kapitlet om odöda i Gigant?

3. Varför är inte spelhjälpmedlen i Gigant i A5-storlek så att man kan fästa dem bakom rollformuläret?

Mats "15 m/s som hatar Gillarich" Koraeus

Mjaha, distinktionen mellan faun och satyr har den stackars konstruktören helt missat, förmodligen därför att han var alltför påverkad av de starka drycker som de flöjtspelande varelserna bjöd på. Vi uppskattar din mer nyktra iakttagelse. När det gäller skogsrå, lyktgubbe och irrbloss finns det tydligen motstridiga uppgifter. Kosvans på sjöjungfru? Det har vi aldrig hört talas om. Yetin tillhör inte älvfolken; det är en miss i layouten i Monsterboken 2. Alla älvfolk heter palaeoanthropus + någonting.

HP-tabeller diskuterades i förra numrets Regelfunderingar. Det är upp till varje SL att dela ut HP som han tycker passar. Dödsängeln är så avvikande från de odöda att vi inte tyckte att den passande in i Gigant. Vi kanske behandlar den varelsen i en senare produkt. Vi har givit ut separata A5-block med blanketterna från Gigant. De var inte exakt i A5-storlek i spelet därför att de då inte skulle passa ihop med de stora vikarken på ett tillfredsställande sätt.

Palaeoantropologi = läran om älvfolken.

—Red

Långpromenad

Nu har ni gått för långt! "Majj littäl pàni, sö roulpläjjing gäjm"! Det var väl det mest töntiga spelförslag jag har hört talas om. Har ni fått fnatt? Det verkar som om ni plötsligt har gått över till 5–7 åringar! Jag är en flitig rollspelare som avgudar era produkter, speciellt nu Gigant som var superbt. Alla som klagar på Mutant 2 kan dessutom dra något gammalt över sig.

MM:s förslag om äventyrsintriger var mycket bra — speciellt som jag har svårt att komma på något själv.

Och så till sist en fråga: Jag saknar Sinkadus nr 1-4, och undrar om ni har dessa undanstoppade någonstans. I så fall, var kan jag köpa dem, och för hur mycket?

JW

De äldre nummer av Sinkadus som det finns några kvar av, kan beställas från Target Games, Frihamnen, 115 56 Stockholm, för 25:- styck plus postförskottsavgift. För närvarande finns det kvar av nr 3, 4 och 6. Nr 1 har vi bara ett enda, kaffebestänkt exemplar av, ömt vårdat i vårt arkiv.

—Red



LAGOM TILL VÅRTERMINEN: TVÅ NYA MAGISKOLOR

Spiritism, en ny magiskola

av Johan Köhler

För att kunna utnyttja spiritisternas besvärjelser till fullo bör man ha tillgång till Gigant Drakar & Demoner (GDD), men de flesta kan användas tillsammans med enbart Expert. Spiritister studerar magi för att kunna förstå, kommunicera med och kontrollera andar och liknande väsen och för att få kännedom om själens sanna natur. Deras färg är grått, vilket symboliserar själens odödlighet. Spiritismen sysslar delvis med samma företeelser som shamanism (se GDD) och nekromanti. Människor, dvärgar och onaquier kan bli spiritister.

Odöda andar är lyktgubbar (se Monsterboken 2) och spöken. Det finns ytterligare några slags andar som definieras i religionskapitlet i GDD. Gastar är kummelgastar, mörkergastar och dödsgastar, vilka beskrivs i Monsterboken 2, och havsgast vilken beskrivs vid besvärjelsen SPÖKSKEPP på annan plats i detta Arkiv.

ANDEBESKYDD

Skola: Sp
Skolvärde: 1
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 min

Denna besvärjelse förstärker spiritistens skydd mot alla andars och gastars attacker om spiritistens PSY övervinner andens. Besvärjelsen kan användas mot hur många andar och/eller gastar som helst under en SR.

Alla slag på skräcktabellen minskas med 5+E, alla grundegenskapsminskningar som förorsakas av anden eller gasten minskas med 1xE poäng, och skadan från alla attacker från anden eller gasten minskas med 1xE poäng.

Om magikern lägger ANDEBESKYDD E6 och övervinner andens PSY behöver han inte slå på skräcktabellen och han kan inte skadas eller få grundegenskaper minskade av anden.

MENTAL ATTACK (K)

Skola: Sp
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse kan riktas mot alla varelser som har PSY. Spiritisten anfaller sitt offers psyke i syfte att försvaga det. Om förhäxningen lyckas minskas offrets PSY med 1T4+E poäng. Dessa återvinns på normalt sätt. Offrets PSY kan lägst reduceras till 1.

MOTSTÅNDSKRAFT minskar skadeverkningarna på sedvanligt sätt.

MENTAL PROJEKTIL

Skola: Sp
Skolvärde: 9
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse fungerar exakt som MENTAL ATTACK, men har längre räckvidd.

ANDESLÖJA (K)

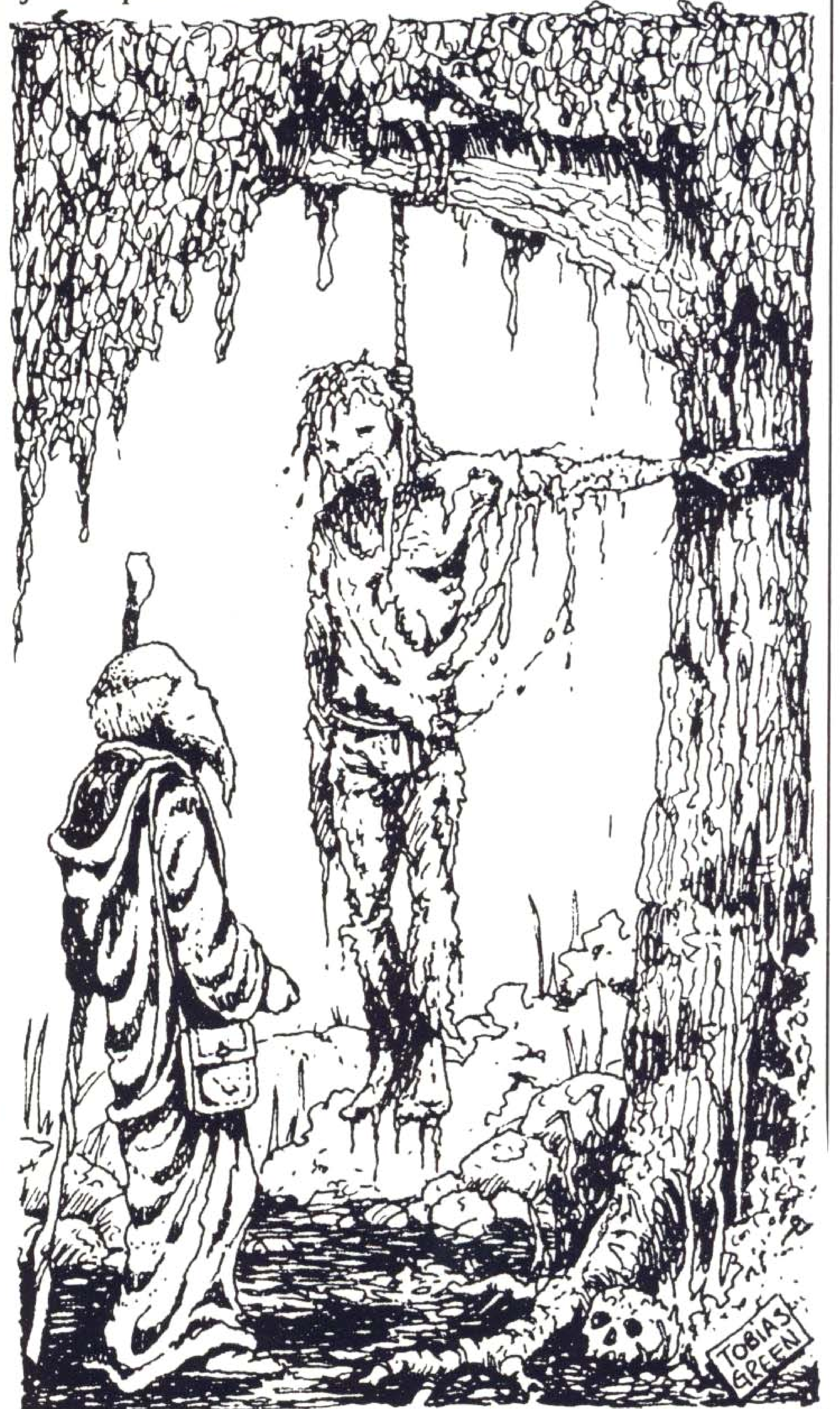
Skola: Sp
Skolvärde: 10
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Sx1 minuter

Magikern kan inte upptäckas eller observeras på något sätt av andar och de kan inte heller angripa honom. Men det omvända gäller för spiritisten; han kan inte observera eller angripa andar på något sätt.

TALA MED DÖD

Skola: Sp
Skolvärde: 11
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Särskild

Se beskrivningen av denna besvärjelse på sidan M23.



ANDESLAG

Skola: Sp
Skolvärde: 12
Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omedelbar
Med denna besvärjelse kan spiritisten skada andar och gastar. Varje effektgrad minskar målets PSY permanent med 1 och när PSY når noll är det förintat.

SEANS (R)

Skola: Sp
Skolvärde: 14
Räckvidd: Obegränsad
Varaktighet: Konc.
SEANS är en mer sofistikerad version av TALA MED DÖD. Spiritisten måste inte befinna sig på den plats där den döde dog, utan kan vara var som helst.

För att få den dödes själ att tillfälligt lämna dödsriket och komma till spiritisten måste denne övervinna den dödes PSYx3 med sin egen PSY på motståndstabellen. För att underlätta kontakten kan spiritisten använda medhjälpare. Spiritisten och medhjälparna bildar en ring genom att hålla varandra i händerna, och upprätthåller denna ring under hela ritualen. Spiritisten kan då tillgodoräkna sig hälften av assistenternas PSY-poäng när han försöker tillkalla anden.

I övrigt fungerar den här besvärjelsen som TALA MED DÖD.

RESTITUTION (R)

Skola: Sp
Skolvärde: 16
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent
Varje effektgrad återställer en grundegenskapspoäng som har förlorats permanent genom en attack av en ande eller en gast. Om rollpersonen har förlorat flera poäng så väljer spiritisten ut vilken eller vilka som ska återställas.

FÖRDRIVNING (R)

Skola: Sp
Skolvärde: 16
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Permanent
Se beskrivning av ritualen på sidan G16 i Gigant.

SJÄLAVANDRING

Skola: Sp
Skolvärde: 17
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 minuter
Spiritisten försätter sig i trans, varefter hans själ lämnar kroppen som en diffus astralskepnad. Man kan se astralkroppen, men den har +5 på CL för Kamouflage och Gömma sig, eftersom den är så pass otydlig.

Astralkroppen räknas som en ande och kan röra sig genom alla former av materia och behöver inte andas. Den kan inte påverka några materiella föremål och kan inte heller kasta några besvärjelser. Astralkroppen kan inte skadas, men den kan fördrivas med SKINGRA och förhäxas av besvärjelser som påverkar andar.

När varaktigheten tar slut teleporteras astralkroppen omedelbart tillbaka till magikerns kropp. Om magikerns kropp skadas upphör genast besvärjelsen att fungera och astralkroppen återvänder.

SJÄLATRANSFUSION

Skola: Sp
Skolvärde: 18
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 dygn
Magikern kan flytta en intelligent varelses själ från dess kropp till en annan intelligent varelses kropp. Den sistnämnda kroppen måste sakna själ, t.ex. genom att döden inträdde inom de senaste tio minuterna eller genom SJÄLAFÄLLA, och dess huvud måste vara oskadat.

Själen tar med sin INT, PSY, KAR



och alla sina färdigheter till den nya kroppen och får den nya kroppens STY, STO, SMI och FYS.

När besvärjelsens varaktighet löper ut återvänder själen till sin ursprungliga kropp. Om den inte har någon kropp att återvända till blir den ett spöke.

Om den själ som äger den lånade kroppen, återvänder till den medan kroppen är under den främmande själens kontroll, t.ex. därför att den SJÄLAFÄLLA som höll själen fången upphör, omvandlas den ursprunglige ägarens själ till ett spöke.

SJÄLAFÄLLA

Skola: Sp
Skolvärde: 19
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: S/4 veckor
Med denna besvärjelse kan magikern försöka binda en intelligent persons själ i en ädelsten. Ädelstenen måste vara en diamant, rubin, smaragd eller topas, och väga minst 0,2 gram (1 carat). (Mer om ädelstenar står i *Kandra.*) Vidare måste magikern känna personens namn.

Om ädelstenen skulle krossas under varaktigheten kan själen fly och återvända till sin kropp.

Om stenen förses med PERMANENS och SIGILL fängslas själen tills stenen krossas.

Om magikern misslyckas med besvärjelsen när han ska kasta den så smulas ädelstenen samman till stoft.

En fänglad persons kropp fortsätter att leva, men den är i koma och kan inte klara sig själv. Andra personer måste mata den och se till att den inte kommer till skada. Om kroppen skulle dö medan själen är fängslad, befrias själen omedelbart och beger sig till Dödsriket eller, om det är en älvfolkssjäl, söker upp sin nästa kropp.

ANDEBINDNING

Skola: Sp
Skolvärde: 19
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 timmar
Om en spritist möter en odöd ande eller gast av något slag kan han med denna besvärjelse försöka förhäxa och binda den odöde till ett föremål. Under varaktigheten kontrolleras sedan den odödes speciella förmågor av spiritisten. Om ett SIGILL placeras på föremålet förlängs varaktigheten tills SIGILLet bryts. Om PERMANENS placeras på SIGILLet blir den odöde för evigt bunden till föremålet.

Om spiritisten fumlar med ANDEBINDNINGen får en odöd ande en möjlighet att besätta spiritistens kropp. För att lyckas ska anden övervinna spiritistens PSY med sin egen. Om den är framgångsrik kan den utnyttja spiritistens kropp under besvärjelsens varaktighet. En gast kan inte göra så.

Exempel: Om en spiritist binder ett spöke i sin trästav kan han därmed utnyttja spökets förmåga att skräckslå så ofta han önskar under besvärjelsens varaktighet.

SJÄLAFÖRVITTRING

Skola: Sp
Skolvärde: 20
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent
Denna besvärjelse kan riktas mot alla varelser som har PSY. Besvärjelsen angriper och försvagar offrets psyke. Speltekniskt visas detta genom att offret permanent förlorar 1T3+E poäng PSY. När PSY når noll inträder döden.

VOODOOKONTROLL (R)

Skola: Sp
Skolvärde: 25
Räckvidd: Speciell
Varaktighet: S/4 dygn
Till denna besvärjelse behöver magi-

kern en vaxdocka som föreställer offret. Vid dockan fästs något som tillhör offret, precis som vid en vanlig voodooritual.

Om VOODOOKONTROLLen lyckas står offret under magikerns fullständiga kontroll. Denna kontroll eliminerar inte offrets tankeförmåga, utan dess fria vilja. Magikern kan istället styra den kontrollerade genom telepati och få denne att göra allt han normalt kan klara av, inklusive att kasta besvärjelser. Magikern kan emellertid inte förmå den kontrollerade att begå självmord eller att utföra handlingar som är uppenbart skadliga för den kontrollerade.

Räckvidden är 10 meter för E1, 100 meter för E2, 1000 meter för E3, osv. Om offret kommer utanför räckvidden stannar det och blir helt passivt tills magikern kommer inom räckvidden igen.

Kontrollen bryts omedelbart om voodoodockan förstörs.

SPÖKDRÅP

Skola: Sp
Skolvärde: 27
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar
Se beskrivningen av besvärjelsen på sidan G27 i Gigant.



Röstmagi, ännu en magiskola

av Ulf Zindermann

Röstmagi är en föga känd magiskola, utvecklad av dvärgmagiker. En röstmagiker kastar en besvärjelse genom ett kraftigt rop, normalt bara ett enda ord. Han behöver inte utföra några gester över huvud taget. För att kunna kasta en röstbesvärjelse måste magikern ha minst FV B4 i Tala dvärgspråk, vilket innebär att det är nästan bara dvärgar som har lärt sig besvärjelser inom denna skola. Men även människor kan lära sig röstmagi om de skulle få möjlighet. Röstmagins färg är knallgult, vilket symboliserar besvärjelsernas omskakande effekter på omvärlden. (Dessutom gillar många dvärgar starka färger.)

Röstmagins problem är att en besvärjelse hörs mycket väl; den kastas som ett otroligt starkt skrik som uppfattas av både vänner och fiender. Skolan utvecklades ursprungligen för att kunna vara till hjälp i gruvdrift, men senare har dvärgmagiker skapat besvärjelser som kan vara till nytta i strid.

Om man vill placera en röstbesvärjelse under ett SIGILL, måste SIGILLet kombineras med en SPÖKRÖST av samma effektgrad.

TILLKALLA (F, K)

Skola: R
Skolvärde: 1
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Alla inom räckvidden som känner magikern till namnet, vet omedelbart exakt var han befinner sig.

KRAFTROP (K)

Skola: R
Skolvärde: 2
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 1T4 SR
Besvärjaren fokuserar sina inre krafter med ett rop och ökar på detta sätt sin STY med Ex5.

KARTLÄGGA (F, K)

Skola: R
Skolvärde: 3
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Magikern kan med ett rop och dess eko omedelbart få en bild av hur det ser ut omkring honom, ungefär på samma sätt som med sonar. Han uppfattar alla föremål och varelser med STO 1 eller mer, även om han inte kan identifiera exakt vad eller vilka de är. Han får däremot klart för sig exakt var de befinner sig och hur stora de är.

HALT (K)

Skola: R
Skolvärde: 4
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: 1 SR
Besvärjelsen riktar sig mot ett offer. Om det förhäxas blir det helt paralyserat och kan inte göra någonting. Det krävs 1 effektgrad per 20 STO hos offret.

TRYCKVÅG (F, K)

Skola: R
Skolvärde: 6
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Besvärjaren riktar en kraftig ljudvåg mot ett mål; detta kan vara en varelse eller ett föremål av valfri storlek. Med 10xE försöker besvärjaren övervinna målets STO på motståndstabellen. Om försöket lyckas har målet kastats omkull. Om besvärjelsen riktas mot en stängd dörr måste den övervinna dörrens STY för att slå upp den.

KROSSA ODÖD (K)

Skola: R
Skolvärde: 7
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Besvärjelsen kan riktas mot en odöd. Den fungerar endast mot odöda som har riktiga kroppar, t ex likätare, zombier, vampyrer och dödsriddare. Den påverkar alltså inte andar och gastar. Besvärjelsen angriper de energier som håller samman och driver den odödes kropp och vållar 1T10 i skada per effektgrad. Dessa skador drabbar Totala KP.

SIGNAL (F, K)

Skola: R
Skolvärde: 8
Räckvidd: Obegränsad
Varaktighet: Omedelbar
När magikern utstöter sitt rop tänker han på en person som han känner till namnet. Denne kommer då att omedelbart höra magikerns rop och förstå exakt var någonstans magikern befinner sig.

Räckvidden är obegränsad inom en viss värld, men besvärjelsen når inte andra världar. För varje extra effektgrad kan SIGNALen nå ytterligare en mottagare.

KOMMANDO (K)

Skola: R
Skolvärde: 9
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: 1T4 SR
Besvärjelsen kan riktas mot en intelligent varelse. Besvärjelsen består i *ett* verb i imperativform (t ex "Fly!" eller "Stanna!"). Om offret förhäxas åtlyder det befallningen i enlighet med dess bokstavliga betydelse, under förutsättning att det är möjligt. En befallning som t.ex. "Dö!" kan inte åtlydas, då det inte är möjligt att bara dö rakt av.

SPLITTRA (F, K)

Skola: R

Skolvärde: 10
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se beskrivningen av besvärjelsen på sidan G20.

FRUKTAN (K)

Skola: R
Skolvärde: 12
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Magikern riktar besvärjelsen mot en levande, intelligent varelse. Om offret förhäxas ska detta genast slå en gång på Skräcktabellen.

RÄDSLA (K)

Skola: R
Skolvärde: 13
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: 1T4 SR
Denna besvärjelse drabbar alla varelser med hörsel inom räckvidden, dock inte odöda. De som blir förhäxade måste fly bort från magikern under varaktigheten. Kan en varelse inte fly kryper den samman av skräck och kan inte göra någonting aktivt. När besvärjelsen har upphört att verka, återhämtar sig alla förhäxade omedelbart.

Andra nya besvärjelser

ORMSKOTT

av Anders Blixt

Skola: N
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 SR
När magikern kastar denna besvärjelse på en orm (längd ca 100 cm) så omvandlas ormen till en pil. Om ormpilen avfyras under besvärjelsens varaktighet och träffar ett mål så vållar den normal skada och ger dessutom målet en injektion av ormens gift.

När besvärjelsen läggs dör ormen och när varaktigheten löper ut omvandlas pilen till en död orm.

FÖRTVINA TUNGA

av Anders Blixt

Skola: N
Skolvärde: 14
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Permanent
Om förhäxningen lyckas förtvinar offrets tunga och blir fullständigt obrukbar. Om det rör sig om en varelse med talförmåga går denna förlorad.

En förtvinad tunga kan återställas med REGENERERING.

KLOHAND

av Andrzej Kowalski

Skola: N
Skolvärde: 11
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 veckor
När nekromantikern lägger denna besvärjelse på en av sina händer så börjar dess naglar växa och förändras. Efter ett dygn är naglarna ombildade till vassa klor, vilka ger 1T6+SB i skada vid en slagsmålsattack.

När besvärjelsens varaktighet löper ut faller klorna av och efter 1T10+10 dygn har handen återfått normala naglar igen. Först då kan magikern lägga en ny KLOHAND på den handen.

SPÖKSKEPP (F, R)

av Jörgen Ödalen

Skola: N
Skolvärde: 19
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: S/4 veckor
Med hjälp av denna besvärjelse kan nekromantikern lyfta ett sjunket skepp från havets botten och animera detta och dess besättning.

När nekromantikern utför ritualen kommer det närmaste skeppsvraket inom räckvidden att stiga upp till ytan. Det ser ut ungefär som det gjorde när det var nytt, men det är omgivet av en kall, blåskimrande dimma. All nödvändig utrustning, t ex åror, segel och rep finns ombord. Skeppet fungerar precis som det gjorde innan det gick under. Dess skrov är en blandning av magiska energier och vrakrester och det kan fortfarande skadas. Sådana nya skador kan inte repareras. Efter det att spökskeppet har manats fram påverkas dess existens inte längre av avståndet till magikern.

För varje effektgrad utöver den första kan nekromantikern animera en besättningsman. En sådan besättningsman blir en havsgast. En havsgast måste kallas fram med samma besvärjelse som frammanade skeppet; det går inte att försöka animera en havsgast som hör till det skeppet med en senare SPÖKSKEPP. Vidare tjänar en havsgast endast ombord på sitt eget skepp. Givetvis kan man inte frammana fler havsgastar än skeppets ursprungliga besättning.

Havsgasten blir nekromantikerns lydige slav under besvärjelsens varaktighet. En havsgast lyder endast direkta order från nekromantikern. Alla andra order ignoreras. Den har inte heller någon egen initiativförmåga, vilket innebär att nekromantikern måste ha färdigheten Sjökunnighet för att kunna ge de rätta orderna.

Om skeppet inte har tillräckligt med skeppsgastar för att kunna segla, måste det också bemannas av levande besättningsmän.

Ett skepp kan endast bli ett spökskepp en gång. När besvärjelsens varaktighet löper ut, faller skeppet samman till stoft.

Havsgast

Havsgastarna hör till den grupp av odöda som kallas gastar. (Se GDD för närmare förklaring av gastar, men du behöver inte ha tillgång till GDD för att kunna använda en havsgast). En havsgast har materialiserats så mycket att den har fast form och kan utföra sina sysslor ombord. Den ser ut ungefär som när den levde, men skimrar med ett blått, kallt sken, så att det är svårt att urskilja dess anletsdrag. Skimret medför också att gasten syns i mörker.

Havsgasten har bibehållit alla förmågor och färdigheter som den hade i levande skick, men kan inte längre använda magi. När nekromantikern frammanar en havsgast måste SL skapa den med hänsyn till vad den sysslade med i livet. Räkna med att den är kunnig i färdigheter som Sjökunnighet, Simma och Fiska, och förmodligen i några vapen.

Vissa av gastens grundegenskaper har förändrats: STYx1,5, FYS=0, PSYx2, KAR=1. KP är lika med PSY. Den har oförändrad förflyttningsförmåga.

Havsgasten räknas som lägre odöd. Den kan skadas av magi, eld och vapen, men är immun mot alla slags köldbesvärjelser.

En havsgast har kallats från Dödsriket mot sin vilja, vilket kan göra den mycket hätskt inställd mot den nekromantiker som har kastat besvärjelsen. När besvärjelsen löper ut kan gasten antingen återvända till Dödsriket eller stanna kvar i världen för att hämnas på någon den hatar, t ex den magiker som frammanade gasten. Sådant får styras av spelledaren.

Spökskepp i en kampanj

Det är nog få hamnkaptener som tillåter att ett spökskepp förtöjer vid deras kajer. Än mer ovilliga blir de om skeppet dessutom är bemannat med odöda. Vidare kommer ett spökskepp

snabbt att uppmärksammas av alla animister, älvfolk och andra i trakten som avskyr odöda.

Förmodligen är ytterst få sjömän beredda att frivilligt tjänstgöra ombord på ett spökfartyg.

Av sådana skäl har spökskepp begränsad nytta i en kampanj, men de kan i vissa situationer vara mycket användbara, t ex efter ett skeppsbrott.

KARISMAMUSIK
av Ulf Zindermann

Skola: H (se GDD)
Skolvärde: 12
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Konc.
Harmonisten spelar behaglig bakgrundsmusik medan en annan person talar. Musiken höjer talarens KAR med åtta poäng.

HALSKINN (K)
av Ulf Zindermann

Skola: M
Skolvärde: 4
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 minuter
Med denna besvärjelse blir magikerns skinn extremt halt, som om det vore insmort med olja. Detta gör det svårare för någon annan att hålla fast mentalisten (halvera chansen).

ELCHOCK (F, K)
av Ulf Zindermann

Skola: M
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar
Magikern presterar en elektrisk urladdning som skadar alla som magikern berör eller som rör vid magikern. Elchocken ger 1T4 i skada per effektgrad. Skadan absorberas normalt av icke-metalliska rustningar, medan metallrustningar bara absorberar hälften mot normalt.

TELEPATI
av Anders Blixt
Skola: M
Skolvärde: 12
Räckvidd: Special
Varaktighet: Sx1 minuter
Magikern kan kommunicera i tanken med en annan intelligent varelse, oavsett hur långt från magikern denne befinner sig. Magikern måste dock känna personen till namnet för att kunna upprätta kontakten. För varje extra effektgrad kan magikern ha kontakt med ytterligare en person. De personer som magikern kommunicerar med kan inte kommunicera med varandra, utan all kommunikation måste gå via magikern, som fungerar som en telepatisk telefonväxel.

NORMALSYN
av Anders Blixt
Skola: M
Skolvärde: 16
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Sx1 minuter
Med denna besvärjelse får magikern normal synförmåga, oavsett vilka ljusförhållanden han befinner sig i. Hans synförmåga påverkas alltså inte av mörker, rök, dimma och besvärjelser som försämrar synfömågan. Magikern kan dock inte se sådant han inte skulle se under normala förhållanden.

GRÄSMAT
av Anders Blixt

Skola: A
Skolvärde: 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 dygn
Magikern påverkar offrets ämnesomsättning så att det kan smälta cellulosa utöver sin vanliga föda. Detta gör det möjligt för människor och liknande varelser att äta gräs och blad och tillgodogöra sig näringen.

NEDKALLA ÅSKVIGG (F)
av Ulf Zindermann

Skola: A
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Animisten kan nedkalla en åskvigg från ett regnmoln och rikta den mot ett utvalt mål inom räckvidden. Molnets regn måste falla både på animisten och målet. Besvärjelsen vållar skada på samma sätt som elementarbesvärjelsen BLIXT.

TRÄDFÖRBANNELSE
av Ulf Zindermann

Skola: A
Skolvärde: 19
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 veckor
Denna besvärjelse kan endast kastas på en levande varelse som står på jord med sådan tjocklek och bördighet att träd kan växa där.

Om animisten lyckas förhäxa sitt mål omvandlas dess kropp omedelbart till ett träd, medan dess ägodelar faller till marken. Eventuella kläder och rustningar kan komma att slitas sönder, beroende på trädets dimensioner. Trädet har samma STO och KP som varelsen, medan animisten avgör arten. Trädet måste dock vara av sådan art att det kan överleva i trakten.

Medan varelsen är i trädform befinner dess själ sig i koma och kan inte uppfatta någonting av vad som sker omkring den. Han är också immun mot förgiftning, eftersom de gifter som skadar en människa eller en liknande varelse inte påverkar ett träd.

Alla skador som varelsen får medan den är i trädform kommer den att ha kvar när den återfår normalformen.

VARSEBLIVNINGsvariant
av Anders Blixt
När man använder besvärjelsen VARSEBLIVNING måste man först avgöra vad man ska varsebli innan man kastar besvärjelsen, men om en magiker tillverkar ett magiskt föremål med VARSEBLIVNING, PERMANENS och NEXUS kan han välja att tillämpa magin på ett lite annorlunda sätt. När han tillverkar föremålet kan han besluta att VARSEBLIVNINGen ska vara ständigt aktiv, men då måste han vid tillverkningen avgöra vad som ska varseblivas.

Exempel: Animisten Elgion tillverkar en ring med en ständigt aktiv VARSEBLI SVARTFOLK. Detta innebär att så fort svartfolksvarelser befinner sig inom besvärjelsens räckvidd så kommer han att känna detta och veta avstånd och riktning till den närmaste. Ringen kan inte användas för att VARSEBLI något annat.

Här gäller det att se upp en smula. En felaktigt uttänkt VARSEBLIVNING kan göra det magiska föremålet näst intill värdelöst. Om man lägger en VARSEBLI GULD så kommer den ständigt att peka ut riktningen till närmaste guldfyndighet, vilken rätt ofta är bärarens börs.

Besvärjelseindex

Rickard Gullstrand och redaktionen

För att det skall vara lättare att hitta alla 260+ besvärjelser som har publicerats i Expert, Gigant, Samuraj och Sinkadus 9 och 10, drar vi dem allihop i ett svep.

Sidhänvisningarnas förkortningar är M för Experts Magibok, G för Gigant, S för Samuraj, S9 och S10 för Sinkadus 9 och 10 samt MB2 för Monsterboken 2. En asterisk (*) markerar de besvärjelser som i någon form finns med i grundreglerna.

	Magiskolans namn:	Beskrivs närmare i:
A	Animism	Expert
Ad	Andlig magi	Samuraj
D	Drakmagi	Sinkadus 9
E	Elementarmagi	Expert
I	Illusionism	Expert
K	Krigsmagi	Gigant
M	Mentalism	Expert
N	Nekromanti	Expert
R	Röstmagi	Sinkadus 10
S	Symbolism	Expert
Sp	Spiritism	Sinkadus 10
Y	Yoga	Samuraj

Namn	Skola	Bok	Sida
Andebeskydd	Sp	S10	8
Andebindning	Sp	S10	9
Andeskydd	Ad	S	69
Andeslag	Sp	S10	8
Andeslöja	Sp	S10	8
Animera död	N	M	23
Animera tupilak	N	G	26
Antimagi*	Alla	M	7
Astral kropp	D	S9	12
Aura	Ad	S	69
Aura	I	M	21
Avbild*	I	M	19
Avlyssning	I	G	23
Avläsa magi	Alla	M	31
Balans	M	M	26
Beskyddare*	Alla	M	7
Besmutsa	N	G	25
Besudla	N	M	22
Besätta ryggradsdjur	A	M	16
Blindhet	S	M	13
Blindhet	N	M	23
Blixt*	E	M	15
Bläddra	Alla	G	14
Dans	H	G	21
Deformera	N	G	26
Demoralisering	K	G	24
Dimma	A	M	10
Distraktion	I	M	19
Dunkel	I	M	20
Dödshand	N	M	24
Dövhet	H	G	19
Elchock	M	S10	12
Elementarskydd	Ad	S	69
Elementarskydd	S	M	13
Eld*	E	M	14
Eldväg	E	M	16
Energistråle*	E	M	15
Epilepsi	S	M	13
Exorcism	Ad	S	69
Falsktal	I	G	23
Fanatism	K	G	24
Fata Morgana	I	M	21
Finna vatten	A	M	9
Finna vatten	Ad	S	69
Fjärrskrift	S	M	13
Fjärrsyn	M	M	29
Flamma	Ad	S	69
Flyga	M	M	27
Flygförmåga	H	G	19
Fobi	N	G	26
Frammana/Skicka bort Demon	N	MB2	106
Frammana/Skicka bort Elementar*	E	M	16
Frammana/Skicka bort Elementarvarelse	E	MB2	100
Frammana dödsriddare	N	G	26
Frammana gast	N	G	27
Fred	S	M	14
Fred	Ad	S	69
Frid	H	G	20
Frost*	E	M	14
Fruktan	S	M	14
Fruktan	H	G	21
Fruktan	K	G	29
Fruktan	R	S10	11
Fråga	Ad	S	69
Färgskifte	I	G	22
Fäste	M	G	24
Förbanna vapen*	E	M	16
Fördrivning	A	G	16
Fördrivning	Sp	S10	9
Försegla*	E	M	14
Förtrollad sömn	I	M	20
Förtrollad sömn	Ad	S	70
Förtrolla vapen*	E	M	16
Förtvina extremitet	N	M	26
Förtvina tunga	N	S10	11
Förvirra	I	M	20
Förändra*	A	M	9
Gasmoln	E	M	15
Gasmoln (variant)	E	G	17
Glömska	S	M	13
Gräsmat	A	S10	12
Halskinn	M	S10	12
Halt	R	S10	10
Hela*	A	M	10
Hela	Ad	S	70
Hetta	H	G	21
Hjärnblank	M	M	26
Häva förstening	A	M	10
Hörsel	M	M	27
Identifikation	E	M	17
Illusion	I	M	20
Jordstöt	E	G	17
Jordväg	E	M	16
Jättestark	M	G	25
Kalla handen	E	G	17
Kamouflage	A	G	15
Kamplust	H	G	22
Karismamusik	H	S10	12
Kartlägga	R	S10	10
Klohand	N	S10	11
Knäcka	E	M	15
Knäppa	Alla	G	14
Kommando	R	S10	10
Kontakta ande	Ad	S	70
Kontrollera andar	N	M	24
Kontrollera högre odöd	N	M	24
Kontrollera lägre odöd	N	M	22
Kontrollera person*	M	M	28
Kontrollera varelse	A	M	11
Kraft	S	M	13
Kraftrop	R	S10	10
Krossa odöd	R	S10	10
Kyla	Alla	G	14
Köldväg	E	M	17
Laddning	Alla	M	30
Levitation	Y	S	71
Livsförlängning	Alla	M	34
Livsuttömning	N	M	25
Ljus*	E	M	14
Ljusväg	E	M	16
Lockelse	S	M	12
Luftväg	E	M	16
Luftstråle	E	G	17
Lungfilter	M	M	27
Lyft*	M	M	27
Långsamhet	M	M	27
Magisk syn	M	M	28
Magisk syn	Y	S	71
Magnesiumflamma	E	M	17
Massdans	H	G	22
Massfrid	H	G	21
Massfruktan	H	G	22
Massiv sensorisk överbelastning	D	S9	12
Masskamplust	H	G	22
Massmod	H	G	21
Mental attack	Sp	S10	8
Mental projektil	Sp	S10	8
Minilyft	Alla	G	14
Minne	M	M	28
Minska*	A	M	9
Mod	H	G	21
Moralförstärkning	K	G	24
Motståndskraft*	M	M	26
Mörker*	E	M	14
Mörkersyn	M	M	27
Mörkerväg	E	M	17
Namnlös fasa	D	S9	12
Nedkalla åskvigg	A	S10	12
Neutralisera gift	A	G	16
Nexus	Alla	M	31
Normalsyn	M	S10	12
Närvaro	Ad	S	70
Närvaro	Y	S	71
Obemärkt	H	G	20
Oordning	K	G	24
Orientering	M	M	26
Ormskott	N	S10	11
Orädd	M	M	28
Orädd	Y	S	71
Osynlighet*	M	M	28
Osäkerhet	S	M	12
Panik	N	M	24
Paralysering	N	M	22
Permanens	Alla	M	30
Regenerera	A	G	16
Regnstart	A	M	10
Regnstopp	A	M	10
Rena	A	M	9
Rena	Ad	S	70
Reptrick	H	G	19
Repväx	A	G	15
Restitution	Sp	S10	9
Rikta brevduva	A	G	16
Rost	E	G	16
Rädsla	N	M	22
Rädsla	R	S10	11
Rätt väg	M	G	25
Röra sig ljudlöst	I	M	20
Sammanfoga	H	G	20
Sann form	H	G	22
Sannhörsel	M	M	28
Sannsyn	M	M	28
Seans	Sp	S10	9
Sigill	Alla	M	30
Signal	R	S10	10
Sinnesbedövning	N	G	26
Sinnesmask	I	M	19
Själafälla	Sp	S10	9
Själaförvittring	Sp	S10	9
Själatransfusion	Sp	S10	9
Själavandring	Sp	S10	9
Självläkning	H	G	20
Självläkning	Y	S	72
Skendöd	N	G	25
Skingra*	Alla	M	7
Skingringsritual	Alla	M	32
Skrän	H	G	20
Skydd*	M	M	27
Smaksätt	Alla	G	14
Smärta	N	M	24
Snabbhet	M	M	27
Snabbväx	A	M	10
Snubbla	I	M	20
Splittra	H	G	20
Splittra	R	S10	10
Språng	M	M	26
Spådom	Ad	S	70
Spårlös	A	M	9
Spökdråp	N	G	27
Spökdråp	Sp	S10	10
Spökröst	I	M	20
Spökskepp	Sp	S10	11
Stenvägg*	E	M	15
Stiltje	M	G	21
Stopp	S	M	12
Stridslust	S	G	27
Styrka	Y	S	71
Stålslag	M	G	25
Syn	Ad	S	70
Syn*	M	M	28
Syraskydd	M	G	24
Tala med död	N	M	23
Tala med död	Sp	S10	8
Tala med varelse	A	M	11
Tankeöverföring*	M	M	27
Tankeöverföring	Y	S	71
Telekinesi	Y	S	71
Telepatisk illusion	D	S9	12
Telepatisk påverkan	D	S9	12
Telepatisk sondering	D	S9	11
Teleportera*	M	M	28
Teleportera	Y	S	72
Terror	N	M	24
Tidsinställning	Alla	G	14
Tillkalla föremål	M	G	25
Tillkalla varelse	A	M	11
Tillkalla varelse	R	S10	10
Transfer	Alla	M	34
Tryckvåg	R	S10	10
Trädförbannelse	A	S10	12
Träeld	A	G	14
Tvivel	H	G	19
Tystnad	I	M	20
Upptäcka magi	Ad	S	70
Utseendeförändring	I	G	22
Varseblivning*	Alla	M	7
Vattenandning	M	M	27
Vattenstråle	E	G	17
Vattensyn	M	M	27
Vattenväg	E	M	16
Vila	H	G	21
Vindkontroll	A	M	9
Vindpil	A	G	14
Virvelsköld	A	G	15
Vissling	Alla	G	14
Voodookontroll	Sp	S10	9
Voodooritual	N	M	24
Väcka	M	G	24
Väderförutsägelse	A	M	9
Väderförutsägelse	Ad	S	70
Väderkontroll	A	M	10
Vägg	E	S	67
Väktare	S	G	27
Väldoft	Alla	G	14
Vänskap	S	M	13
Värma	Alla	G	14
Zombiekopia	N	G	27
Återfinna	E	M	17
Återvända	M	M	29
Återvända med studs	M	M	29
Ögonmått	M	M	28
Öka*	A	M	9
Önskning	Ad	S	70
Öppna*	E	M	16
Öppna/Stänga	Alla	G	14
Öppna/Stänga portal	E	S	67
Överrösta	H	G	20

Det åttonde elementet

Dag Stålhandske

”Det kan inte anses råda något tvivel om att en grupp som är socialt isolerad och har ett ur utomståendes perspektiv sett, mystiskt, undvikande och hemlighetsfullt beteende, ger upphov till fördomar och en misstänksam attityd mot den aktuella gruppen. Såväl historien, logisk eftertanke som elementär människokännedom, bevisar detta med all önskvärd tydlighet. Eftersom magikergillet ovedersägligen är en grupp som passar ytterligt väl in på den beskrivningen, är det i hög grad önskvärt att de ändrar sin isolationistiska politik och ersätter den med en öppnare och mer kunskapsspridande sådan.”

Ur öppningsanförandet vid den fyrtioandra magikerkongressen.

Översatt från Gadirms lätt uppstyltade språk, betyder detta att magikergillet skapar fördomar och en misstro och fruktan för magiker när de försöker hålla sig för sig själva. För ju mindre kunskap som finns, desto fler fördomar uppstår. Dessutom är det ju förståeligt att folk blir misstänksamma mot magiker — om de inte hade något skumt för sig, varför skulle de då vara så hemlighetsfulla och undvikande?

Därför menar Gadirm att man måste försöka sprida kunskap om magi så att man kan bekämpa fördomar och skapa en öppnare attityd mot magiker.

I enlighet med denna politik har Gadirm bett sin främste elementarmagiker, Nàgh-Kataar den Mångkunnige, att på ett lättfattligt sätt sammanfatta en elementarmagikers världsbild.

Här har valts ut den del av Nàgh-Kataars redogörelse som är mest intressant för SL och hans spelare, nämligen de olika teorierna om vilket det åttonde elementet är. Detta är inte bara viktigt om rollpersonerna sysslar med magiforskning, utan har även stor betydelse för hur multiversum är uppbyggt. Dessutom ger det en viss inblick i magikergillets debatter.

VAD SOM AVSES...

Observera att jag inte ger något absolut svar på frågan om vilket det åttonde elementet är. SL får själv välja vilken teori, om någon, som passar bäst i hans kampanj.

En magikers världsbild är präglad av ”element” eller ”grundämnen” (ej att förväxla med det våra dagars kemister kallar grundämnen, här betecknar ”grundämnen” och ”element” samma sak). En hel magigren, elementarmagin, sysslar bara med detta. Vad menas då med termen ”element”?

Magikerna är inte helt ense, men följande fakta är det få som betvivlar: Elementen är materiens grundläggande beståndsdelar. All materia består av en blandning av olika element. Liv förutsätter att alla kända grundämnen finns närvarande. Detsamma gäller troligen också för stabil materia. Ständigt återkommande i en elementarmagikers forskning är en naturlag som säger att naturen ogillar rena element. Utvecklingen går mot en allt jämnare blandning av alla grundämnen. Denna naturlag kallas för horror puritas — naturens avsky för det rena. För att vända på processen eller bara hålla horror puritas i schack krävs energi. Så snart energitillförseln upphör, fortsätter dock utvecklingen mot en blandning av alla element. Det kan förefalla som om vår värld motsäger denna lag. Vårt universum består ju inte av en jämn blandning av elementen, utan vi har ju jord, luft och vatten i fri form. Detta beror dels på att horror puritas behöver mycket lång tid på sig för att få någon större inverkan på ett helt universum, dels på att det vi i dagligt tal kallar jord, luft och vatten, inte är de rena elementen, utan de innehåller små föroreningar av andra grundämnen. Om vi förde in exempelvis det rena elementet vatten skulle horror puritas snabbt förorena det tills det inte var renare än vanligt vatten i vårt universum, såvida man inte ständigt tillför energi för att hindra det.

Detta är också orsaken till att elementarer och elementarvarelser endast kan stanna en kort tid i vårt universum. När den astrala energi som magikern spenderade vid frammanandet inte längre kan hålla horror puritas i schack, skulle varelsen upplösas.

DE KÄNDA ELEMENTEN

Fyra av elementen, eld, luft, jord och vatten, har varit kända sedan århundraden. Länge trodde man att dessa var de enda grundämnena. Efter några sekler började det dock bli uppenbart att det inte gick att skapa materia med bara dessa fyra.

Därav drog man slutsatsen att det antingen var elementarmagikernas världsbild som var fundamentalt felaktig eller så fanns det åtminstone ett element till. Forskningen satte fart och efter ett tag lyckades magikerna Staaphord och Perinn påvisa mörkret som ett element. Många magiker trodde nu att man hade fullbordat sina teorier, men när den traditionella världsbilden med fyra grundämnen väl hade blivit ifrågasatt, fick den nya aldrig samma tilltro som den tidigare hade haft. Inte långt efter upptäckten av mörkret lyckades magikern Barak Hashamayin bevisa att både ljus och köld också var element.

FYRA TEORIER

Sedan dess har det gått lång tid utan att man har funnit något åttonde grundämne, betydligt längre tid än det gick mellan upptäckterna av de femte och de sjätte elementen. Det har dock dykt upp flera teorier. Vi skall här belysa de fyra vanligaste.

Det finns bara sju

Eftersom man ännu inte har upptäckt fler än sju element trots ett stort antal tappra försök, har flera magiker velat dra slutsatsen att det inte finns fler än sju. Religiösa tänkare har velat stödja den teorin på sjutalets helighet. Det enda vetenskapliga argument anhängarna av den läran har, är dock det faktum att det faktiskt går att göra stabil materia av sju element. Skapandet av en golem är det vanligaste exemplet på detta (se Sinkadus 4 och Gigant). Golem-fenomenet kan dock förklaras även om det finns fler än sju grundämnen. För det första vet vi inte om stabil materia verkligen förutsätter att alla element finns närvarande. Vi vet bara att liv kräver alla hittills kända grundämnen och att man ännu inte har lyckats framställa materia med färre än sju element. Dels är det tveksamt om en golem kan betraktas som liv, dels är det möjligt att det åttonde grundämnet inte är absolut nödvändigt för vare sig stabil materia eller liv.

För det andra ger horror puritas oss anledning att misstänka att om nästan alla element är samlade i en kropp så strömmar de återstående snabbt dit och formar materia. Visserligen har man inte kunnat påvisa någon sådan tillströmning av något grundämne vid skapandet av en golem, men hade man kunnat påvisa strömmar av det åttonde elementet, skulle vi ju redan ha upptäckt det.

Tanke

Andra magiker har tagit fasta på dessa invändningar och hävdar att tanken är det åttonde elementet. Det här kan ge en rimlig förklaring till golem-fenomenet även om man förutsätter att det inte sker någon tillströmning av detta grundämne vid skapandet av en golem. Dessa varelser har ju en mycket begränsad intelligens och kan inte tänka självständigt — de saknar helt enkelt elementet tanke.

Enligt tanke-teorin skulle grundämnet tanke vara det som skiljer levande materia från död. Detta skulle dock innebära att materia kan existera utan ett av elementen och det har flera magiker svårt att acceptera. Dessutom blir det svårt att förklara hur odöda kan tänka om det verkligen är tanke som är det åttonde elementet.

Tid

En teori som har vunnit anhängare är kronos-läran som hävdar att tiden är det åttonde elementet.

Det som stöder kronos-läran är iakttagelsen att tiden går olika fort i olika universum. Enligt denna teori beror det helt enkelt på att de ligger olika långt från tidens elementarkälla. Skillnaderna i tidsflöde är alltså bara en del av skillnaderna i elementarsammansättningen. Kronos-läran kan också förklara varför den tid en dimensionsresenär uppfattar subjektivt alltid går lika fort, dvs han är "i takt" med den tidshastighet som gäller i den dimension han befinner sig i. Om vår dimensionsresenär kommer till ett universum med ett annat tidsflöde, utjämnas helt enkelt differensen enligt horror puritas. Ungefär som värme går från en varm kropp till en kall, ända tills de har samma temperatur.

Det som motsäger den här läran är att om tiden är ett av elementen, måste detta följa horror puritas mer strikt än de andra grundämnena. Tiden går ju lika fort överallt i samma dimension. Flera elementarmagiker har svårt att tänka sig att det åttonde elementet avviker så mycket från de andra.

Kaos

Den vanligaste teorin är dock kaosläran. Anhängarna av denna teori menar att sju av elementen är evigt skapande (det strömmar hela tiden ut mer av varje grundämne från de olika elementens respektive källor) och hela tiden strävar efter ordning och balans — en subjektiv tolkning av horror puritas. Dessa element ligger visserligen ständigt i strid med varandra, det är nödvändigt för balansen, men alla är i opposition till elementet kaos som står för destruktion, oordning och obalans.

Det finns mycket som stöder den här teorin. För det första finns det flera likheter mellan demoner och de fyra elementarvarelserna skuggbest, eldhäst, frostvarg och djinn (från Monsterboken II). Därför ligger det nära till hands att anta att demonen är Kaos motsvarighet till dessa varelser. Detta kan också vara förklaringen till demonernas beteende att i likhet med andra elementarvarelser vill de helt enkelt främja sitt eget grundämne och handlar därför kaotiskt och destruktivt. För det andra är det rimligt att anta att det måste finnas något som motverkar elementens skapande krafter. Ett ständigt expanderande multiversum skulle för länge sedan ha överfyllts med materia. För det tredje kan man förklara den konstiga elementarsammansättningen hos vissa odöda om man antar att de har fått för mycket av grundämnet kaos. Detta skulle även förklara deras destruktiva beteende. För det fjärde blir det lättare att förstå nekromantins fenomen om man ser nekromantikern som kaos' elementarmagiker.

Det enda som talar emot den här läran är att kaos, som namnet antyder, mest tycks vara inriktat på oordning och inte på död och förödelse.

Anhängarna av den teorin menar att detta beror på att vi ännu inte kunnat klargöra alla aspekter av kaos utan att just den kaotiska sidan har blivit överbetonad.



Introduktion till

Altor är den värld där de flesta av Äventyrsspels Drakar och Demoner-produkter utspelar sig. Ereb eller Ereb Altor är de två namnen på en av Altors kontinenter.

Altor är, som kartan antyder, en parallellvärld till vår, men det finns många väsentliga skillnader. Den geologiska utvecklingen har tagit en annorlunda riktning och därför skiljer sig delar av kontinenten rejält från vår värld. Tag därför inte likheter med Jorden för givna då skillnaderna på många ställen är mycket stora.

Klimatologiskt befinner sig Ereb Altor i efterdyningarna av en istid. Stora glaciärer ligger kvar i norr och klimatet är därför svalt i de områdena. Där finns också de fruktade isbarbarerna som ibland ger sig ut på plundringståg söderut. Frostalvsstammar driver sina renhjordar över tundran.

Centrala Ereb är till stor del täckt av täta skogar, och sparsamt bebodda av intelligenta varelser, men skogarna är ofta illa utforskade och kan dölja många hemligheter. Nomadiska svartfolksstammar som livnär sig på jakt, strövar här och man kan även finna älvfolk av olika slag.

På Kopparhavets norra stränder och öar är klimatet tempererat och här bor större delen av kontinentens befolkning. Här är länderna som mest välutvecklade och rika. Dvärgarnas främsta bergsrike är markerat, men de har bosättningar och gruvor på fler ställen. Skogsalver lever i de stora skogarna norr om Berendia och det finns även ett alvrike norr om Faltrax.

Den subtropiska zonen ligger söder om havet, där det också är torrt. Ju längre söderut man kommer från kusten, desto mer ökenartat blir det.

I väster svallar Stora Oceanens vågor mot kontinentens kuster. Där ligger Trakorien och flera välutvecklade kustländer. Marjura (se *Svavelvinter*) ligger en månads seglats mot nordväst från Trakorien.

Man vet att världen är rund och år 551 e.O. nådde en eskader från Trakorien till Jih-pun och Tsun-kuo efter fyra månaders oavbruten resa med gynnsamma vindar. Skeppen återvände året därefter och mottogs under triumfartade former i sitt hemland.

I skogarna strövar vargar, visenter och uroxar omkring. I de glesbefolkade områdena lever också många olika istidsdjur, t.ex. mammutar, ullhåriga noshörningar, grottbjörnar, jättehjortar, sabeltandade tigrar och dvärgelefanter. Vidare finns där en och annan varelse som mest bara träffas på i legenderna.



Kartan

Kartan härintill är mycket skissartad och dess syfte är främst att ge er en känsla för hur kontinenten Ereb ser ut. Vi har ju i många äventyr givit referenser till olika platser och nu får ni för första gången chansen att se hur de ligger i förhållande till varandra.

Ereb Altor

Kronologi

Det finns många sätt att räkna tidens gång på. Det mest spridda i Ereb-Altor är det system som används i Den Lysande Vägen, som låter dateringen utgå från det år då Odo började predika sina läror. Här finns en uppställning över händelser omnämnda i redan publicerade äventyr, moduler och Sinkadus-artiklar. Med hjälp av kronologin kan du se hur dessa står i förhållande till varandra.

Förkortningar: SV = *Svavelvinter*, S = *Sinkadus* (+ siffra), ÄP = *Äventyrspaket* (+ siffra), RF = *Rösten från forntiden*, SDD = *Samuraj Drakar och Demoner*. (Följande äventyr utspelar sig i andra världar än Ereb Altor: *Ärans väg, Dimön, Havets vargar, Novastenen* (ÄP2).)

-200
Cruri går under (SV).

-100
Dvärgar och isjättar bosätter sig på Marjura (SV).

1
Odo börjar predika (S3).

104-111
Ödesfejden på Caddo. Kriget avslutas med den nya författningen och den högtidliga eden i Arno (S3).

127
Aram Jeraz går under i Asiki (ÄP2).

174
Kandra får sina stadsprivilegier (K).

200-250
Caddo börjar bygga upp sitt handelsimperium (S3).

223
Sir Valland de Klochard mördas utanför Faltrax i Kardien (RF).

256
Haftengast Zeen bygger slottet på Falkön (RF).

350-400
Kardien försvagas på grund av dåliga härskare.

354
Karl Svärd grundlägger Karlsorden (ÄP1).

400
Ett Karlskloster byggs vid sjön Ida (ÄP1).

403
Den svarte häxmästaren bygger Svarta Tornet och skapar sig ett välde bland svartfolk och barbarstammar i bergen norr om Zorakin. Hans underlydande gör ofta räder mot mer civiliserade områden. (ÄP1)

405-409
Trakoriska flyktingar slår sig ner på Marjura (SV).

411
Fred sluts mellan Berendia och Felicien; en fred som inte har brutits sedan dess (K).

424
Skogsalverna i norra Kardien upprättar ett självständigt rike. Samtidigt flyttas Kardiens huvudstad från Faltrax till Ekeborg i söder.

450-480
Caddo grundlägger kolonier på fastlandet (S3).

457
Wilhelm, bastardson till kungen av Zorakin, utnämns till hertig över områdena vid Zorakins norra gräns och åläggs att skydda inbyggarna mot Svarta Tornets härjningar. Ätten Pansarnäves överhuvud hör till hans vasaller (ÄP1).

510
Shagul fördrivs från Trakorien och söker sig till Marjura (SV).

511
Förrymda zorakinska livegna och brottslingar grundar Fristaden, som blir ett centrum för handeln mellan dvärgarna och Caddo (S3).

513
De första missionärerna för den Lysande Vägen bosätter sig i Kandra (K).

536-540
Strider mellan alver och orcher vid Kardiens norra gräns (RF).

546
Krig utbryter mellan Zorakin och Svarta Tornet.

550
Svarta Tornets orcher bränner Karlsklostret vid Ida och förhärjar Eskilsdal. Baron Eskil Eskilsson stupar (ÄP1).

551
Trakoriska sjöfarare korsar för första gången Stora Oceanen och når de sägenomspunna rikena Jih-pun och Tsun-kuo (SDD).

555
Kriget mellan Zorakin och Svarta Tornet slutar oavgjort.

557
Eskilsdal befrias från de sista svartfolken. Baron Erik Eskilsson påbörjar återuppbyggnaden (ÄP1).

591
Styrkor under ledning av den zorakinske hertigen Wilfred erövrar Fristaden. Målet är att kunna exploatera den rika handeln mellan dvärgarna och Caddo. Men handeln avbryts istället (S3).

595
Trakorien ockuperar Arhem (SV).

598
Dvärgarna och Caddo grundlägger Ereno (S3).

600
Dymratraktaten undertecknas (SV).

606
Guldrusch på Marjura (SV).

607
Orlach kommer till Syrtan (ÄP1).

Detta var kongressäventyr till turneringen i Mutant.

AMBASSADÖREN Som försvann

Ett äventyr till Mutants grundregler av Michael Petersén

Spelledaren bör läsa igenom äventyret noggrant innan ni börjar spela. Äventyret är indelat i flera mindre delar för att underlätta för SL. Alla rum och andra platser som rollpersonerna kan besöka är beskrivna på följande sätt:

ÖVERBLICK: En kortfattad beskrivning av rummet.

SL: Information till SL, bland annat om dolda ting, varelser, osv.

Bakgrund

Åren innan den stora pesten bröt ut utvecklades den biologiska vetenskapen med stormsteg. Saker man tidigare hade avfärdat som vilda fantasier blev plötsligt fullt möjliga att genomföra. Bland de intressantaste experimenten som nu började att utföras fanns ett som gällde den potentiella intelligensen hos vissa insekter och spindlar. Gick det att manipulera generna så att de började utveckla någon form av intelligens?

Ett av experimenten var av militär natur, och förlades till en stor, artificiell sjö i närheten av dåvarande Dalarna. Syftet var att studera möjligheten att lära sig styra olika spindelarter till anfall mot en fiende. För detta behövde man en länk, en semi-intelligent ledare över de andra spindlarna. Forskarna experimenterade, och lyckades så småningom skapa en form av ledarindivid som kunde lyda enklare kommandon. De arbetade med en form av korsspindel. Valet var medvetet, man planerade att utnyttja det faktum att många är rädda för spindlar. Precis när de skulle börja massproducera sina små älsklingsdjur utbröt pesten.

Forskarna isolerade sig i en undervattensbas i sjön, men det var förgäves. De dukade under en efter en för pesten. Det sista någon gjorde var att släppa ut alla ledarspindlarna i sjön.

De hade försökt göra spindlarna så tåliga mot gifter, radioaktivitet och sjukdomar som möjligt, eftersom de på det sättet skulle bli ett effektivare vapen. Forskarna lyckades bättre än de anade. Spindlarna var faktiskt immuna mot pesten. De förökade sig mycket snabbt och livnärde sig på vad som fanns tillgängligt. Gradvis blev de allt intelligentare och större. Forskarnas manipulerande med deras gener hade fört spindlarna över den kritiska gränsen i utvecklingen — de fick chansen att utvecklas snabbt.

Århundradena gick, och spindlarna började bygga upp ett samhälle. Det var ett vidrigt samhälle sett med mänskliga ögon: de praktiserade rituell kannibalism, styrdes med järnhand av de intelligentaste individerna, föraktade alla andra former av liv och såg dem enbart som föda.

För 50 år sedan lyckades spindlarna ta sig in i undervattensbasen. De utforskade den under några år med ett osedvanligt tålamod. Ledarna förstod att de funnit något viktigt som kunde ge dem stor makt. Basen var nästan helt oskadad, och de fann bland annat ett stort antal fullt funktionella lasergevär. Efter att ha testat dem på mindre viktiga spindlar utrustades soldatspindlarna med dem. Vapnen modifierades för att kunna användas av dem utan problem.

För två år sedan fick en agent från Gotland av en ren slump kontakt med dem. Han lyckades övertyga dem om att de tjänade på att inte äta upp honom. Agenten och ledarna kunde båda använda telepati, så en kommunikation var möjlig.

Gotland och spindlarna slöt ett avtal för fem månader sedan. Gotland skulle förse spindlarna med teknologi och "mat", mot att spindlarna hjälpte till med en djärv plan som skapats av Gotlands underättelsetjänst.

Gotland vill återta sin forna ställning som ledande makt vid österhavet. För att kunna göra det måste Pyrisamfundet försvagas. Kunde Gotland lyckas med att dra in Pyri i ett krig med någon granne skulle mycket vara löst.

När sedan Pyrisamfundet och Mountainside började arbeta på ett freds- och samarbetsavtal såg de sin stora chans. Spindlarna kidnappade Pyris ambassadör på vägen från mötet med Mountainsides ledare. Agenten från Gotland tänker försöka få ambassadören att skriva ett brev om lösen, där det uppges att Mountainside ligger bakom det hela. Samtidigt skickar Gotland ut lönnmördare som skall mörda Mountainsides ledare.

Så snart ambassadören tvingats att skriva under tänker agenten döda honom och lämna basen. Han och spindlarna trivs riktigt bra ihop, de är ungefär lika omänskligt grymma.

Här kommer rollpersonerna in. De arbetar för Pyrisamfundets underrättelsetjänst, och får i uppdrag att finna ambassadören och det avtal han hade med sig.

Mycket hänger på om de lyckas.

Ett möte med Traffaut

Äventyret börjar med att rollpersonerna blir kallade till ett möte med Traffaut, chefen för Pyri-samfundets underrättelsetjänst.

Rollpersonerna har arbetat för Traffaut i flera år, och hör till hans mest betrodda agenter. Under de senaste åren har rollpersonerna utfört flera farliga uppdrag tillsammans, så de är alla mycket goda vänner och skulle med glädje offra livet för varandra.

Rollpersonerna bor i Hindenburg. De skall möta Traffaut på Svarthands bar, Traffauts sedvanliga mötesplats.

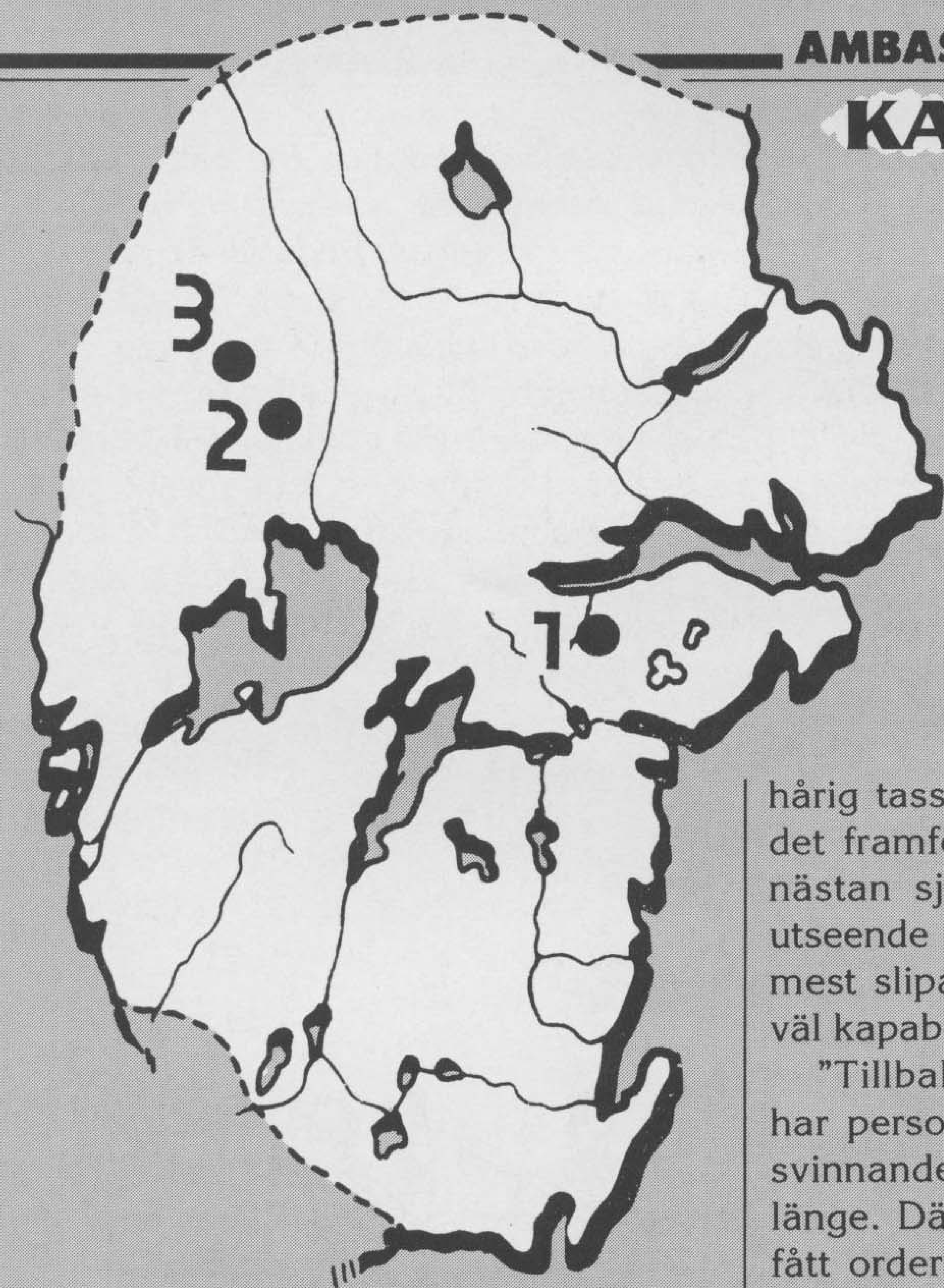
De kommer en i taget till baren, och blir visade till Traffauts privata rum. Traffaut hälsar kort och ber dem sitta ned. Hans håriga tassar vilar tungt på en brun pappersmapp. Det står en vinbägare vid mappen.

När samtliga samlats tar Traffaut till orda.

"Mina vänner, jag har ett uppdrag till er. Det är av YTTERSTA vikt att ni

Den nedbrunna fatburen Äventyret i Sinkadus nr 8 och de flesta av artiklarna om vikingatiden var skrivna av *Erik Melander*, vars namn hade fallit bort. Vi beklagar.

KARTA A: PYRISAMFUNDET



1. HINDENBURG
2. KARTA B
3. KARTA C

snabbt klarar av det."

Traffaut tystnar, och tar en djup klunk vin innan han fortsätter.

"Faktum är att om ni inte lyckas kommer vi att riskera ett krig med Mountainside. Det är helt oacceptabelt. Något måste göras, och det är ni som skall göra det!"

Han tystnar igen, och blänger på rollpersonerna, som om han ville se om någon vågar protestera. När ingen gör det fortsätter han med belåten min.

"Hmm, var var jag? Ni måste göra något åt det, ja. Vad som hänt är följande. För några månader sedan fick vi signaler från Mountainside om att de skulle vara intresserade av ett freds- och samarbetsavtal med oss. Ni känner till Mountainside? De skotska grävlingarna, ni vet. Utmärkt, utmärkt!"

Traffaut ler ett tandfyllt leende mot rollpersonerna.

"Meningen var att en ambassadör skulle åka dit, sluta avtalet och återvända hit med papperen. Men något har gått fel. Ambassadören slöt avtalet, började resan tillbaka till Hindenburg, och försvann spårlöst tillsammans med hela sitt följe. Sammanlagt var de tretton personer med fyra täckta vagnar. Samtidigt försvann naturligtvis det underskrivna avtalet med Mountainside. Deras ledare kommer att se det som en personlig förolämpning att vi har 'slarvat bort' avtalet."

Traffaut avbryter sig och ser fundersam ut. Efter en kort stunds tystnad fortsätter han, en aning förläget.

"Hmm, sa jag vad ambassadören hette? Inte? Nåväl, hans namn är Hans Gondolpho, och det här är ett foto av honom!"

Med en smidig rörelse av en stor, hårig tass slänger han ett foto på bordet framför sig. "Han är kortväxt och nästan sjukligt tunn. Trots sitt blida utseende är han en av Pyri-samfundets mest slipade diplomater, och gott och väl kapabel att ta hand om sig själv."

"Tillbaka till uppdraget. Kejsaren har personligen gett order om att försvinnandet skall hållas hemligt än så länge. Därför har underrättelsetjänsten fått order att finna ambassadören och det avtal han hade med sig."

Traffaut avbryter sig ett kort ögonblick och ser alla rollpersonerna djupt i ögonen. Sedan fortsätter han.

"Ert uppdrag, mina vänner, är därför att finna ambassadör Hans Gondolpho. Är han vid liv skall ni föra honom till Hindenburg. Dessutom MÅSTE ni finna avtalet. Om ni tvingas välja mellan att rädda ambassadören och återfinna avtalet skall ni överge ambassadören! Förstått?!?"

Traffaut väntar på ett svar. Blir det ja, fortsätter han.

"Kejsaren beräknar att han kan hålla försvinnandet hemligt i fjorton dagar till. Det innebär att ni måste vara tillbaka inom två veckor. Som vanligt kommer firman att förse er med utrustning."

Traffaut reser sig, tecknar åt rollpersonerna att följa efter honom, och går ut genom en bakdörr. Med bestämda steg går han in i stallet bakom Svarthands bar. Väl inne stannar han vid sex ödlehundar.

"Ni är samtliga vana vid ödlehundar, så de borde inte ge några problem. Dessutom har jag en lista över den utrustning jag kan ordna inom två timmar."

Han räcker rollpersonerna en lista. (Ge spelarna utrustningslistan. Vad du vill sätta upp på listan avgör du själv, beroende på din kampanjs stil.) Spelarna kan välja vad de vill från listan, så länge ödlehundarna kan bära det.

När de har valt färdigt, nickar Traffaut.

"Det kommer att finnas här inom två timmar. Ni har bråttom, så ni bör förbereda avresan nu. Som ni kan förmoda färdades han längs mindre vägar för att undvika uppmärksamhet. Ta därför Nordvästvägen. Då så — lycka till! Svik mig inte nu, mina vänner. Kejsaren själv håller ett öga på er."

Med de orden marscherar Traffaut snabbt ut ur stallet.

I och med detta är rollpersonerna på egen hand. De har den utrustning de valde från utrustningslistan och vad de kan tänkas ha innan. Om du som SL hellre väljer att lägga in det här äventyret i din egen kampanj, måste du givetvis anpassa den här inledningen efter vad som passar dina spelares rollpersoner.

Förmodligen beger sig rollpersonerna omedelbart iväg, men om de inte gör det får SL improvisera. Låt dem göra vad de vill, köpa vad de har råd med, osv. Förr eller senare återvänder de till äventyret och sökandet efter ambassadören. Fortsätt då med nästa del: Resan börjar.

Resan börjar

Karta A visar äventyrets intressanta platser. Eftersom rollpersonerna vet att Gondolpho försvann på återresan borde de inse att de bör följa resrutten. Gör de inte det har de missat hela äventyret.

ÖDLEHUND

Rollpersonerna har varsin ödlehund att rida på. De är mycket lydiga. Dessutom är de osedvanligt dumma. Tänk dig dem som enorma, fjälliga, glada hundar.

Egenskaper

STO 34	**Förflyttning:** 50 m/SR
INT 4	**Bepansring:** 3 p fjäll
SMI 15	**Färdigheter:** Spåra70%
MST 7	**Kroppspoäng:** 68

Attack	GC	Skada
1 Bett	50%	4T10

Ödlehunden är en muterad ödla. Den går att dressera som en hund eller en häst. Den är cirka 1,5 meter i mankhöjd och upp till fem meter lång, varav hälften utgörs av svansen. Ödlehunden är svagt grön och har fjällig hud. Deras största problem är att de är otroligt dumsnälla.

IVÄG!

Rollpersonerna fick uppdraget av Traffaut den 1/5 år 112. Klockan är nu 15.45, och solen strålar från en blå himmel. Det är varmt och skönt, en svalkande bris drar längs Hindenburgs gator.

Resan till platsen för bakhållet tar ca fyra dygn. Under resan sker inget av intresse. Spelledaren får själv fylla i dagens händelser, men fråga varje natt efter vaktschemat. Sedan slår du några tärningar och ler elakt. Det är alltid bra att hålla spelarna på spänn.

Efter fyra dygns resa når rollpersonerna platsen för spindlarnas bakhåll. De har då ridit hårt och drivit ödlehundarna hänsynslöst.



En dödens plats

Rollpersonerna följer en mindre väg som mest av allt påminner om en bred stig. Det finns dock gamla hjulspår som tyder på att det går att färdas med häst och vagn här. Spåren efter vagnar är flera veckor gamla, och har inget med detta äventyr att göra.

När rollpersonerna når den glänta där bakhållet hölls är det redan kväll och solen har gått ned. En kylig vind för med sig en föraning om regn och storm.

Vägen rollpersonerna följer är omgiven av tät skog. Helt plötsligt, samtidigt som de rundar en krök, ser de ut över en glänta.

Det ser ut som om en orkan har dragit fram i gläntan. Mitt i, längs vägen, finns tre stora kratrar. Runt dem är gräset svartbränt. Resterna av några vagnar ligger utspridda runt kratrarna. Ett stort antal träd ligger omkullvräkta runt omkring dem.

När rollpersonerna undersöker gläntan kan de finna information, dels beroende på var de letar, och dels på om de lyckas med att använda någon färdighet.

När rollpersonerna undersöker någon av de fem beskrivna platserna i gläntan, får SL själv avgöra hur mycket de upptäcker. Använd egna ord när du beskriver något. En del av informationen är bara avsedd för spelledaren.

KARTA B: BAKHÅLLET

(nr 2 på karta A)

A. VÄG

Överblick: En smal och vindlande väg. Djupa hjulspår löper längs den. Runt vägen växer tät, mörk skog.

SL: Vägen används sällan, bara någon gång i veckan. Det är ingen risk att rollpersonerna möter någon längs vägen.

B. GLÄNTA

Överblick: En stor glänta med spridda dungar av barrträd och buskage. Mitt i finns de tre kratrarna och resterna efter några vagnar.

SL: Samtliga vagnar förstördes vid bakhållet. Letar en rollperson efter spår finner han automatiskt de spår som leder mot E. Han måste lyckas med ett Spåra-färdighetsslag för att finna spåren till D. En sötaktig, vidrig stank hänger tung i luften.

C. KRATRARNA

Överblick: Tre stora kratrar omgivna av bränt gräs. Runt om har ett antal träd fällts av tryckvågen från explosionen.

SL: Spindlarna använde sina enda spränggranater vid bakhållet. Inom några minuter var allt över. Bara förrädaren och ambassadören överlevde anfallet. Om en rollperson lyckas med färdigheten Spåra finner han spår som leder mot D.

D. GRAVEN

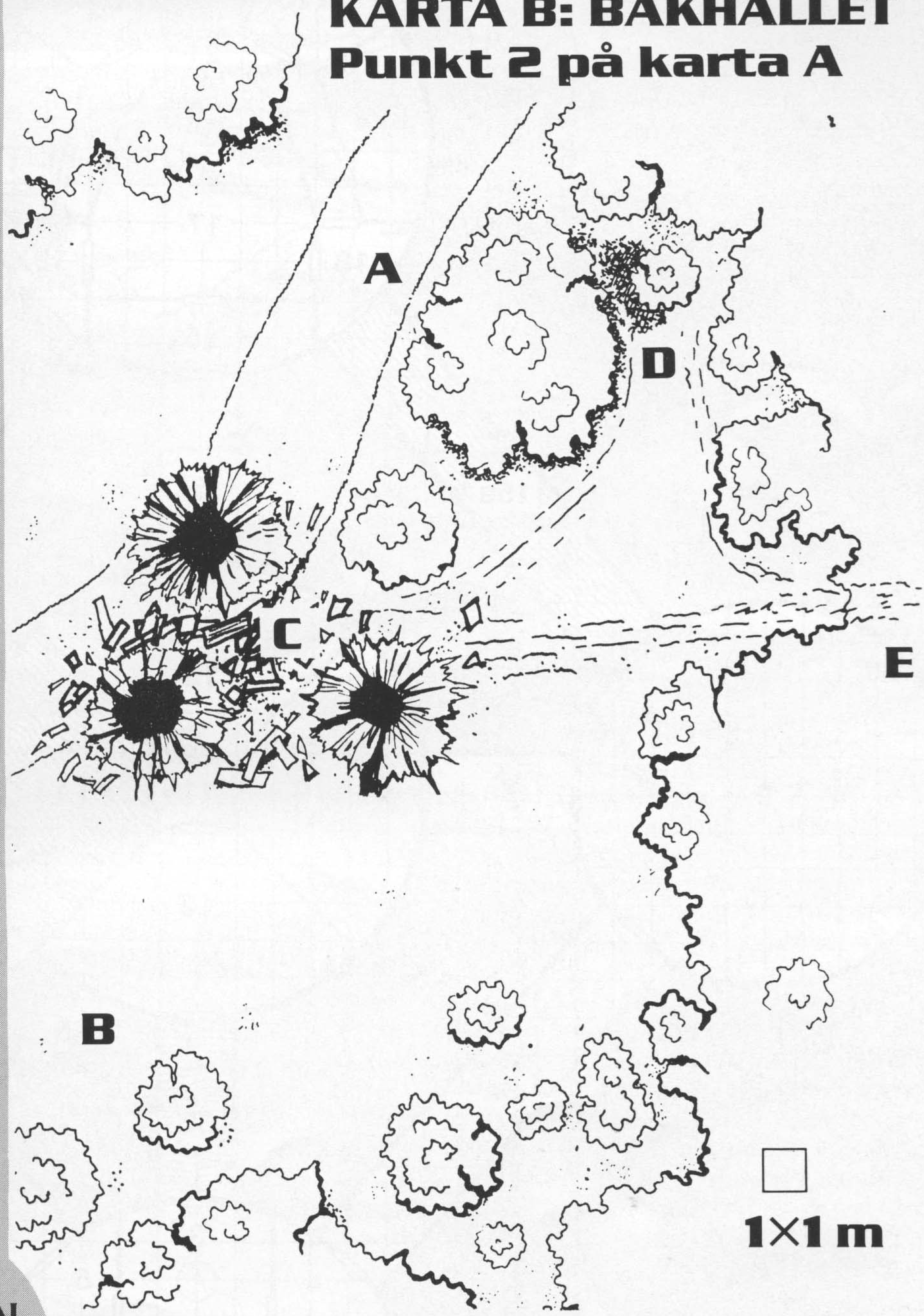
Överblick: Vid en mindre dunge ligger ett antal söndersprängda och brända lik. Stanken är kväljande. Flugor surrar vilt runt omkring liken.

SL: Det finns bara elva lik här, men det krävs en mycket hårdhudad rollperson för att kunna konstatera det. Spindlarna la liken här eftersom de ogillar bränd mat.

E. SPÅREN

Överblick: En mängd spår leder bort mot öster. Spåret är brett och tydligt. Det tycks fortsätta en bra bit.

SL: Spåret leder direkt till den konstgjorda sjön. En rollperson som försöker använda Spåra lyckas automatiskt, och kan utan problem följa spåren. Dessutom ser han att spåren är mycket egendomliga, av en för honom helt okänd typ.



FÄRDEN MOT SJÖN

Det tar cirka en dag att rida till sjön. Det innebär att det är kväll när rollpersonerna når fram dit. Resan går utan problem.

Spåren som rollpersonerna följer leder ned mot en stor sjö som ligger i en djup dalgång. Högvuxna granar sträcker sig upp mot skyn. Ett lätt duggregn börjar falla när rollpersonerna kommer hit.

Spåren leder vidare ner i sjön, ned i vattnet.

Basen under vattnet

KARTA C: DEN HEMLIGA BASEN

(nr 3 på karta A)

Sjön är, vilket har nämnts tidigare, mycket långgrund. Den är cirka en kilometer i diameter, men bara tio meter djup som djupast. Det finns inget liv alls i sjön, eller runt om. Allt är tyst och stilla runt rollpersonerna.

Spindlarnas bas ligger under vattnet på cirka fem meters djup. Rollpersonerna kan lätt dyka ned till den och ta sig in.

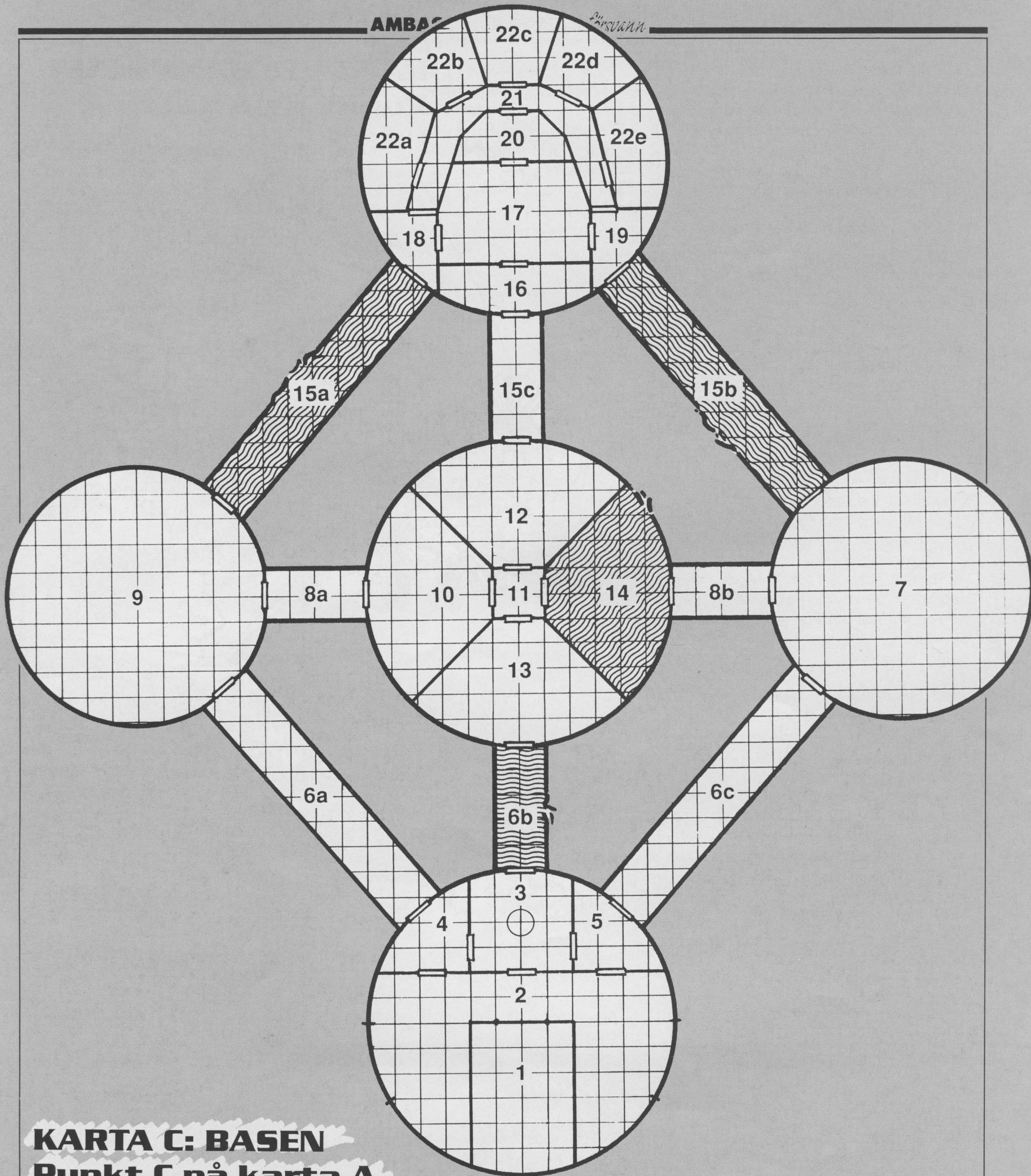
Går rollpersonerna runt sjön kan de se hur basen blänker till ibland under vattnet. Den ligger cirka 50 meter från den vänstra stranden.

Simmar rollfigurerna ut till den, och dyker ned måste de packa in sina vapen i oljeduk för att förhindra att de blir förstörda.

Rollpersonerna måste klara ett FYSx3 slag för att kunna ta sig in i luftslussen i rum 3. De som misslyckas får en kallsup och måste vila i 30–FYS minuter.

När de dyker ned ser de hur fem kupoler ligger till hälften dolda i bottengyttjan. Taken till förbindelsekorridorerna sticker upp i gyttjan mellan kupolerna. Vid den södra kupolen finns en öppen lucka som leder ned till rum 3.

Simmar rollpersonerna ned där finner de ett fyrkantigt rum med fyra dörrar. Det finns en stor spak på insi-



KARTA C: BASEN
Punkt C på karta A

dan av luckan. Drar de i den stängs luckan, och vattnet pumpas ut.

Rollpersonerna befinner sig då i spindlarnas hemliga bas.

I basen finns fortfarande ett aktivt försvarssystem, styrt av en förenklad cyber. Med åren har cyberns intellektuella förmåga minskat högst betydligt. Den tror att spindlarna är basens rättmätiga ägare. I händelse av strid inuti basen skall den — enligt 500 år gamla order — mörklägga basen, isolera kontrollkupolen i norr, kalla ut de specialkonstruerade säkerhetsrobotarna (se rum 2) och vattenfylla basen. Dessutom aktiveras ett kraftfält som stör energivapen så att de inte fungerar. Problemet är bara att robotarna har rostat sönder, och vattenpumparna är i mycket dålig kondition. Samt att spindlarna inte har en aning om dessa order. Cybern missade att berätta om detta.

Fyra utrymmen i basen är fyllda med vatten och gyttja. Det är 6b, 14, 15a och 15b. Det går inte att ta sig igenom de utrymmena, utan rollpersonerna och spindlarna är tvungna att gå runt dem.

Vad som sker i basen beror mycket på vad rollpersonerna gör. Så snart eld eller energivapen används inne i basen aktiveras försvarssystemet efter

3 SR. Allt blir då mörkt, vatten börjar pumpas in och energivapen fungerar bara i kontrolldomen i norr.

När försvarssystemet aktiveras fylls basen långsamt med vatten. Kontrolldomen påverkas dock inte. Vattnet stiger med 5 cm i minuten, efter 40 minuter är det två meter högt, och det går bara att vistas i toppen på kupolerna. (Ursprungligen skulle basen bli vattenfylld på en minut, men tidens tand har skadat pumparna.)

Beskrivningen av basen är kortfattad och enkel. Spelledaren skall beskriva allt med egna ord. Viss information kan bara fås fram genom ett lyckat användande av en färdighet. En del information är dessutom bara avsedd för SL.

SÖDRA KUPOLEN

1. UBÅTSSLUSS

Överblick: Ett avlångt rum med svagt ljus från gröna remsor längs väggarna. Det är fuktigt och kallt här. Mitt i rummet ligger en sönderrostad maskin. I söder finns en port som tycks vara avsedd att vikas upp i sektioner.

SL: Lysremsorna är uråldriga och dåliga. Rosthögen mitt i rummet var en gång en miniubåt. Tittar rollfigurerna närmare på den märker de att det finns två skelett inuti. Porten i söder har rostat fast och går inte att rubba.

2. HANGAR

Överblick: Ett C-format rum som omger ett centralt rum. Det finns två portar i väst och öst som tycks vara avsedda att vikas upp. Det finns tre cirkelrunda dörrar åt norr. Runt om i rummet finns flera högar med sönderrostade maskiner. Det är kallt och



fuktigt här och en enda grön remsa försöker lysa upp rummet, men misslyckas skändligt.

SL: Rosthögarna är resterna av fyra säkerhetsrobotar, ett tiotal aquadräkter och fem enmansubåtar. Dörren till rum ett går bara att öppna på glänt, och portarna åt väster och öster har rostat fast. Dörrarna åt norr är runda och öppnas med en ratt mitt på dörren.

3: LUFTSLUSS

Överblick: Ett fyrkantigt rum med fyra runda dörrar. Det finns en ratt av metall mitt på varje dörr. I taket sitter en rund lucka. Halvvägs upp till taket på den norra väggen sitter en röd dubbelspak. En stege löper upp mot luckan i taket. Det är varmt och skönt här. Ovanför dörren åt norr lyser en röd lampa.

SL: Rollpersonerna kommer troligen in i basen här. Dörren åt norr går inte att öppna utan att sprängämnen används, eftersom 6b är vattenfyllt. Rummet är väl upplyst av fyra lysremsor längs väggarna. Spaken fyller/tömmer slussen på vatten.

4 & 5. LUFTSLUSSAR

Överblick: Ett trekantigt rum, väl upplyst. Det finns en rund dörr med en ratt på och en inåt kupolen.

SL: Det finns inget av intresse här. Det finns lite vatten på golvet i rum 5, eftersom 6c läcker en smula.

6a-6c. KORRIDORER

Överblick: En cirkelrund korridor leder rakt fram. Längs botten löper en gångväg av flätad metall. Det är ljust och varmt här.

SL: Korridor 6b är vattenfylld, så rollpersonerna lär inte kunna ta sig igenom den. Det läcker lite vatten på golvet. Ett fortfarande fungerande länspumpningssystem håller dock vattnet på den nivån. En egendomlig, frän lukt kan kännas av rollpersonerna — den kommer från spindlarna i rum 7 och 9.

ÖSTRA KUPOLEN

7: BOSTADSDEL

Överblick: Dörren hit är inte låst, utan glider upp lite när ni skjuter på den. Det tycks som hela kupolen är ett enda rum. Det finns två dörrar till, bägge åt väster. Ovanför den norra lyser en röd lampa. Rummet är fyllt med spindelnät av gigantiska mått, och mitt i nätet vilar fem enorma spindlar, vars bakkroppar är cirka en meter i diameter. De har någon form av verktygsharnesk på sig och vid den södra dörren står fem gevär av en egendomlig typ. De verkar inte ha upptäckt er. De tjattrar lågt till varandra.

SL: De fem soldatspindlarna har inte upptäckt rollpersonerna. Vad som händer nu beror på rollpersonerna. Stänger de tyst dörren igen och går tillbaka till rum 5, blir de inte upptäckta alls, och kan fortsätta att utforska basen ostört. Anfaller rollpersonerna spindlarna sker en rad saker. Till att börja med hämtar de sina vapen, vilket tar en SR, varefter de anfaller rollpersonerna. Samtidigt larmas ledarna, och via dem hela basen. Spindlarna i rum 9, 10 och 12 skickas iväg för att hjälpa till. Efter 3 SR aktiveras säkerhetssystemet och allt blir mörkt. Efter ytterligare 3 SR anländer spindlarna från 9, 10 och 12. Gevären är lasergevär, modifierade för dem.

8a & 8b. KORRIDORER

Överblick: En cirkelrund korridor sträcker sig fram till en rund dörr med en ratt mitt på. Längs bottnen löper en gångväg av flätad metall.

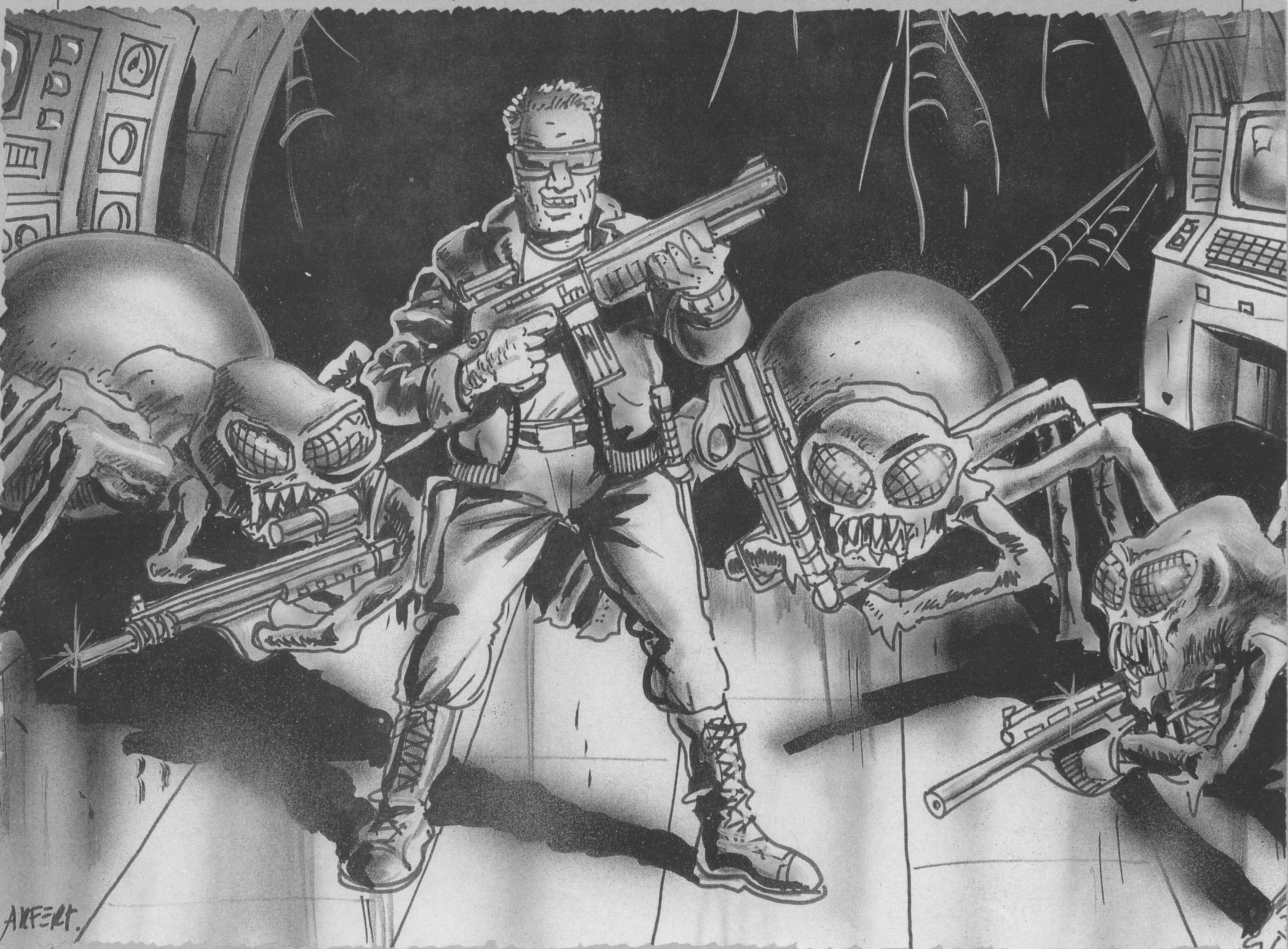
SL: Dörren åt väster i 8b går inte att öppna eftersom rum 14 är vattenfyllt. En röd lampa lyser ovanför den dörren.

VÄSTRA KUPOLEN

9. BOSTADSDEL

Överblick: Hela kupolen är ett enda stort rum. Det finns två dörrar till, vilka går åt öster. Rummet är fyllt med ett enormt spindelnät. I nätet hänger tre stora spindlar. Deras kroppar har en diameter på cirka en meter. De har någon form av verktygsharnesk på sig och vid den östra dörren står tre egendomliga gevär. Spindlarna tycks inte ha upptäckt er. De ligger mycket stilla, med benen hopdragna under sig. Ovanför den norra dörren lyser en röd lampa.

SL: De tre soldatspindlarna sover. Vad som sker nu hänger på rollpersonerna. De kan smyga sig förbi utan att spindlarna vaknar, och blir då inte upptäckta. Anfaller rollpersonerna spindlarna händer samma som i rum 7, men spindelförstärkningarna kommer från rum 7, 10 och 12 istället. Gevären är modifierade lasergevär.



MITTENKUPOLEN

10. MATSAL

Överblick: Ett trekantigt, stort rum. Det sitter en rund dörr av sedvanlig typ åt öster. Resterna av röda runda bord och bekväma stolar står utspridda i rummet. En rostig maskin står i norr. Fyra mycket förvånade spindlar ser rakt på er. De håller varsitt exemplar av de egendomliga gevären i klorna.

SL: Soldatspindlarna anfaller rollpersonerna efter att ha stirrat förvånat i 1 SR. Samtidigt varskos ledarna, och larmet går. Spindlarna från rum 12 och 9 kommer hit 1 SR senare, och de från rum 7 ytterligare 3 SR senare. Efter 3 SR strid aktiveras försvarssystemet och allt blir mörkt och fuktigt. Som vanligt har soldatspindlarna modifierade lasergevär. Maskinen i norr var en gång en Autochef.

11. SLUSS

Överblick: Ett fyrkantigt rum med fyra runda dörrar av den sedvanliga typen. Ovanför den östra dörren lyser en röd lampa.

SL: En gång i tiden användes UV-ljus för att desinficera de som passerade genom här, men det var länge sedan det slutade fungera.

12. BIBLIOTEK

Överblick: Ytterligare ett trekantigt rum. Väggarna är täckta med välfyllda bokhyllor. Resterna av soffor och fåtöljer ligger uppe i det nordöstra hörnet. Några stycken egendomliga maskiner står i bokhyllorna. Det finns en rund dörr norrut.

SL: Två soldatspindlar är stationerade här, men eftersom rollpersonerna inte kan ta sig hit utan att ha utlöst larmet finns de inte kvar. Tänk på att det förmodligen är kolmörkt här nu! I bokhyllorna finns tusentals plastböcker, cd-dataskivor och dylikt. Dessutom finns det två bärbara cd-spelare i bokhyllan. De är i perfekt skick, och rollpersonerna får fem kast på fyndtabellen för att förstå dem. Allt är värt en förmögenhet i Hindenburg, och Traffaut skulle betala kungligt för det! Böckerna och cd-skivorna behandlar de Gamlas biologiska vetenskap.

13. SÄLLSKAPSRUM

Överblick: Rummet är fyllt med diverse bråte. Man kan ana en dörr i söder. En röd lampa lyser över den.

SL: Här finns resterna av inred-

ningen i rum 7, 9 och 22. Dessutom står en laserskärbrännare bredvid den norra dörren. Rollpersonerna får 15 kast på fyndtabellen för att förstå den.

Brännaren är i utmärkt skick. Tänk på mörkret och vattennivån när rollpersonerna försöker använda brännaren.

14. LABORATORIUM

Överblick: En låst dörr med en ilsket röd lampa ovanför.

SL: Labbet är vattenfyllt. Skär rollfigurerna upp dörren lär de dränkas. Det finns inte längre något av intresse i labbet.

15a-c. KORRIDORER

Överblick: En cirkelrund korridor leder bort till en rund dörr av den standardiserade typen. Längs golvet löper en gångväg av flätad metall.

SL: Korridorerna 15a och 15b är vattenfyllda — dörren i norr i 15c är låst. Rollpersonerna måste skära upp den med laserbrännaren från rum 13. Det kommer att ta dem 15 minuter (15x5 cm = 75 cm vatten).

KONTROLL KUPOLEN

16. FÖRRÅD

Överblick: Ett avlångt rum fyllt med metallskräp. Det finns en rund dörr med ratt i norr. Det är ljust här!

SL: Tänk på vattennivån! En hel del vatten lär hamna i det här rummet. I skåpen finns inget av intresse.

17. KONTROLLRUM

Överblick: Rummet tycks vara fyllt med kontrollpaneler. Det finns fyra



höga fåtöljer framför panelerna. En mängd lampor blinkar och ett dovt surrande hörs. Det finns dörrar åt norr, väst och öst. Samtliga står öppna. Ni kan se ett tiotal spindlar och en människa bakom dörrarna. De skjuter på er. Även här är det ljust.

SL: Först de dåliga nyheterna: Energivapen fungerar här. Det finns två soldater i rum 18, tre i 19. De fyra ledarna och agenten från Gotland står i rum 20. Soldaterna och agenten skjuter och ledarna använder förbränning. De hinner anfalla före rollpersonerna, om inte dessa har varit ljudlösa. Alla utom agenten slåss till det bittra slutet.

Verkar det gå illa spelar agenten död. Det krävs ett lyckat Första hjälpen-kast för att upptäcka att han spelar — han är mycket bra på det. Agenten har avtalet mellan Pyri och Mountainside på sig i en innerficka. Dessutom har han en kopia på sina order och ID-papper insydda i jackan. Ett lyckat Finna dolda ting-kast gör att rollpersonerna hittar dessa. En cyber (något sinnessvag och oduglig) sköter basen härifrån. Den kan bara de Gamlas språk.

18 & 19. SLUSSAR

Överblick: Ett trekantigt rum med tre dörrar. Ovanför dörrarna till 15a och 15b lyser röda lampor.

SL: Se 17. Dörrarna till 15a och 15b går inte att öppna.

20. RADIORUM

Överblick: ett oregelbundet rum med en dörr åt norr. En egendomlig maskin står på ett metallbord mot den södra väggen.

SL: Se 17. Maskinen är en kortvågsradio. Den är i perfekt skick. Tyvärr finns det ingen att prata med.

21. KORRIDOR

Överblick: En oregelbunden, halvcirkelformad korridor. Det finns fem dörrar åt norr längs den. Det luktar mycket illa här.

SL: Lukten kommer från 22a.

22a-d. CELLER

Överblick: Ett litet rum, helt kalt och utan möblering.

SL: Cellerna var ursprungligen sovrum för forskarna på basen. I 22a ligger resterna av ”maten”, dvs benen från cirka 10 människor. Cell 22b och 22c innehåller 5 respektive 7 politiska fångar från Gotland. De fängslades vid det senaste bondeupproret. De vet om att de skall bli mat åt spindlarna. Fångarna är män och kvinnor i alla åldrar och det finns två barn bland dem. I 22d finns ambassadören Hans Gondolpho. Han är välbehållen.

22e. HYGIENUTRYMME

Överblick: Här finns dusch och toalett.

Avslutande kommentarer

Tänk på tiden! Vattnet stiger 5 cm per minut utanför kontrollkupolen. Efter två dagar börjar vattnet att pumpas ut igen automatiskt. Medan spelarna är i den övriga delen av basen måste du hålla reda på vattennivån mycket noggrant. Spindlarna slåss med klor och bett om deras vapen inte fungerar.

Använd inte sprängämnen i basen. Alla försök att spränga kommer att resultera i att väggarna i den sektion där explosionen inträffar, splittras och att vatten störtar in.

Lyckas rollpersonerna med att befria ambassadören, finna avtalet och ta agenten till fånga (eller finner hans papper) har de klarat uppdraget till fullo. Ambassadören kan berätta för dem om förrädaren (en IMM vid namn Jubal). Att finna honom kan mycket väl bli rollpersonernas nästa uppdrag, men det är en annan historia.



LEDARSPINDEL

Grundegenskaper

STY	8	STO	10
INT	20	FYS	12
PER	3	MST	15
SMI	8	KP	22

Övrigt

Klass: FMD
Förflyttning: 26 m/SR
Vapen: Gaussgevär 75%, Bett 30% (skada 1T6), 2 Klor 50% (skada 2T10, kan parera 50%).
Rustning: Hud 5 poäng
Färdigheter: Hoppa 50%, Klättra 25%, Lyssna 50%, Gömma sig 25%, Jaga & spåra 55%, Smyga 75%, Simma 75%.
Mutationer: Stor (+9 på STO), Intelligens, Telepati, Förbränning, Mental sköld (100%)
Utrustning: 3 energipaket typ A, 3 mag gaussammunition, minicomputer.
Övrigt: Kan andas både vatten och luft.

SOLDATSPINDEL

Grundegenskaper

STY	20	STO	12
INT	4	FYS	18
PER	3	MST	8
SMI	12	KP	30

Övrigt

Klass: FMD
Förflyttning: 36 m/SR
Vapen: Lasergevär 45%, Bett 60% (skada 2T6), 2 Klor 50% (skada 2T10, kan parera 50%).
Rustning: Hud 5 poäng
Färdigheter: Hoppa 75%, Klättra 25%, Lyssna 10%, Gömma sig 25%, Jaga & spåra 90%, Smyga 75%, Simma 75%.
Mutationer: Stor (+11 på STO), Rudimentär telepati (styrs av ledaren), Immunitet mot radioaktivitet.
Utrustning: 3 energipaket typ A.
Övrigt: Kan andas både vatten och luft.

GAUT STYRING, GOTLÄNDSK SPION

Grundegenskaper

STY	14	STO	12
INT	15	FYS	18
PER	18	MST	17
SMI	15	KP	30

Övrigt

Klass: IMM
Förflyttning: 30 m/SR
Vapen: Autopistol .32 80%, Gaussgevär 60%, Dolk 110%.
Rustning: Ingen
Färdigheter: Hoppa 40%, Klättra 30%, Lyssna 60%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 95%, Stjäla föremål 70%, Finna/desarmera fällor 35%, Finna dolda ting 85%, Finna ätliga växter 5%, Jaga & spåra 80%, Rida 30%, Smyga 100%, Simma 70%, Stridskonst/självförsvar 100%, Dyrka upp lås 40%.
Utrustning: Två regen III; ID-kort typ IV, Dyrkar, Rolexur, 20 pistolpatroner, 60 gausskulor, telepatihjälm som gör det möjligt att kommunicera med spindlarna, 2000 pyriska kronor.

Poängsättning

Det här var poängsättningen som användes vid spelkongressen. Det vinnande laget tog hem full pott, dvs 18 poäng.

- Återtagit avtalet: 10 poäng
- Befriat ambassadören: 5 poäng
- Tagit den gotländske agenten levande: 2 poäng
- Dödat ledarspindeln: 1 poäng
- Varje död rollperson: –1 poäng

FJÄLLMARSCHEN

av Anders Blixt

Detta äventyr utspelar sig i den svenska fjällvärlden under perioden 1919-1939. Det är egentligen inte bundet till just Sverige utan kan utspela sig i andra arktiska områden, t ex Canada. Däremot är det svårt att placera det utanför mellankrigstiden. Före Första världskriget fanns det knappast några flygtransporter, och efter det Andra världskriget introducerades helikoptrar som drastiskt förändrade fjällräddningens villkor.

Detta äventyr inleds synbarligen som något helt värdsligt, utan uppenbara förbindelser med det Okända. Detta är helt avsiktligt, och spelarna kommer förhoppningsvis att uppskatta detta något annorlunda Chock-äventyr. Äventyret är tämligen allmänt skrivet, utan särskilt många detaljer. Dessa får varje CM själv fylla i efter eget huvud.

Intrigen

När spelarna bor på den lilla orten Hanvaaras enda hotell utbryter en våldsam snöstorm. Under tre dygn vräker snön ner och Hanvaara blir fullständigt isolerat. När snöfallet lättar på kvällen den 10 februari samlas många av invånarna i hotellets matsal, där ortens polis, Peter Furbäck, berättar att Hanvaara är fullständigt avskuret från omvärlden.

Furbäck tar sedan spelarnas rollpersoner åt sidan och berättar för dem att han har fått ett meddelande från närmaste större stad om att ett flygplan störtade i närheten, under snöstormen. Man lyckades uppfånga ett nödmeddelande och en ungefärlig position, men därefter blev det tyst i etern. Han håller nu på att organisera en räddningsexpedition som med hundsläde ska ge sig iväg för att försöka rädda eventuella överlevande. Den startar kl 07.00 den 11 februari. Eftersom spelarnas rollpersoner verkar vara erfarna och härdade personer vill han gärna ha deras hjälp. Furbäck ber ogärna ortsborna om hjälp eftersom de är bönder och har problem nog att ta hand om sina djurbesättningar under de rådande omständigheterna.



Men situationen är inte riktigt som man först har kunnat tro. Peter Furbäck är en lykantrop, men det är han inte medveten om. För ett par veckor sedan var han ute med ett par renskötare och jagade vargar. Vargflockens ledare var en vanlig varulv. De tre männen lyckades skjuta flera av vargarna och driva resten på flykten, men i processen blev Furbäck biten av varulven. Snart är det fullmåne; den första fullmånen sedan han blev biten.

Flygplanet är ett enmotorigt plan som flög från Luleå till Tromsö med två passagerare. Det överraskades av snöstormen och störtade på högfjället. Piloten och en av passagerarna överlevde. De grävde en igloo invid vraket för att klara sig och invänta undsättning.

Kvar i trakten finns den varulv som bet Peter Furbäck. Han är blodtörstig och mycket intresserad av att sätta tänderna i personer vars rester han sedan kan låta försvinna spårlöst.

Sålunda har spelarna tre fiender att kämpa emot: Furbäck, varulven och den ogästvänliga miljön. Furbäcks och varulvens egenskaper och beteenden beskrivs på sidan 24 i häftet Det Okända. Furbäcks egenskaper och färdigheter som människa beskrivs nedan.

Högfjället

Reshastighet

Färdmetod	Fjäll	Öppen terräng
Hundsläde	3,6 km/h	5,4 km/g
Till fots	1 km/h	1,5 km/h
På skidor	3 km/h	5 km/h

Iakttagelseförmåga

Alla människor har en modifikation på –20 när de gör Spårnings- och ITF-kontroller under natten, –10 vid fullmåne.

Viljestyrka

En rollperson återvinner inga VJST-poäng om han befinner sig utomhus under natten, på grund av mörker och kyla.

Hundsläde

Hundsläde är ett av de bästa sätten att ordna transporter i arktisk miljö. Den dras av sex slädhundar, men klarar sig i nödfall med fem. Släden kan bära två personer, deras utrustning och hundmat för 20 dygn.

Slädhundarna är livliga, glada och lojala djur. De kommer att försöka slåss mot både lykantropen och varulven under förutsättning att de klarar sina Skräck-kontroller.

Slädhund

STY	31(45)	ITF	61 (75)
PCN	—	TÅL	46(60)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	1
PER	—	ATT	1/60%

Förflyttning: L60
IP: 0

FLYGPLANETS NEDSLAGSPLATS

Müllers plan ligger helt sönderslaget på marken. De två överlevande har med gemensamma ansträngningar byggt en igloo, där de inväntar räddningen. Utanför igloon har Müller gjort en provisorisk flagga av ett rött tygstycke för att göra stället mer lättupptäckt. Varje dag, ca tio minuter efter nattmörkrets fall, avfyrar Müller ett skott från sin signalpistol för att dra till sig uppmärksamhet. Lysgranaten är synlig för alla inom 2 km från olycksplatsen. Det räcker med att man befinner sig i fria luften för att kunna se den.

Båda överlevande är i tämligen god kondition. De har kunnat hålla sig varma med hjälp av flygbränsle. De har också kunnat smälta snö till vatten. Maten har heller inte tagit slut. På olycksplatsen finns några saker som kan vara av intresse: en verktygslåda för flygmekaniker och en signalpistol. När planet störtade fanns det åtta vita och åtta röda granater. Müller börjar med att avfyra en röd per kväll. När dessa har tagit slut övergår han till de vita.

FURBÄCKS TRANSFORMATION

CM bör placera Furbäcks första omvandling till vargform vid ett tillfälle då han är för sig själv, utan att kunna observeras av de andra i räddningsexpeditionen. T ex kan han ha promenerat iväg för att förrätta naturbehov.

Furbäck kommer att försöka låta bli att anfalla de andra i gruppen, men



hur väl han lyckas är upp till CM. Undvik att styras alltför hårt av tärningarna i denna situation, utan låt istället Furbäck agera på ett sätt som skrämmer spelarna. Spelarnas viktigaste fiende är dock fortfarande den riktiga varulven.

Om Furbäck i vargform konfronteras med den äkta varulven kommer han att försöka angripa och förinta den, eftersom han då inser vem som ligger bakom hans problem. En varulv eller lykantrop kan förorsaka Sår på en annan varulv eller lykantrop; det räknas som Väpnad Strid. En varulv läker ett Sår per dygn, medan lykantropen läker som en vanlig människa. Båda har kvar sina skador när de övergår till människoform.

VARULVENS JAKT

Varulven bedriver sin jakt på människor på ett förnuftigt sätt. Den försöker angripa personer som är ensamma och fjärran från hjälp, t ex sådana som har givit sig ut på spaning eller som förrättar naturbehov i skymundan. Den är ointresserad av att konfrontera en hel grupp människor, eftersom antalet kan vålla problem för den. Istället kommer den att hålla sig undan och övervaka gruppen i väntan på rätt tillfälle.

Varulven har inte upptäckt det störtade planet vid äventyrets början; även den föredrog att hålla sig i skydd under snöstormen. Dess tillfälliga lya ligger strax utanför Hanvaara och den kommer att skugga rollpersonerna från det att de lämnar orten. Den kommer att hålla sig i vargform för att undvika att väcka uppmärksamhet.

Personer kan komma att skymta varulven då och då, men de inser inte vad det rör sig om, utan tror att det är en varg. Ingen behöver slå en Skräckkontroll för varulven förrän han inser vad det egentligen är för slags varelse.



SYNSK DRÖM

Det finns bara en synsk dröm i detta äventyr:

"Du står på en månbelyst, öde slätt, täckt av orörd snö. Ur mörkret i fjärran ser du en varg komma löpande mot dig, men den lämnar inga spår på snötäcket. Den löper runt dig i allt snävare cirklar. Plötsligt stannar den några meter från dig, ser på dig och säger: 'Akta dig! Snart kommer min kompis.' Plötsligt kastas du framåt och faller ner i snön. Du har angripits bakifrån av en annan varg. Smärtan från dess bett väcker dig."

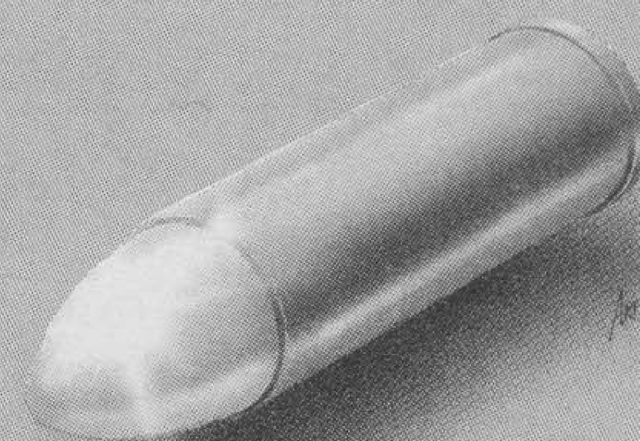
NYA FÄRDIG HETER

Skidåkning

Grundvärde = (PCN+VIGH)/2
Allmän och särskild kontroll
För att överhuvud taget kunna ta sig fram längre sträckor på skidor måste man ha elevs nivå på färdigheten. När man försöker genomföra manövrer av typen åka nedför brant backe, ska man göra en allmän kontroll för att se om man undviker att falla. Om man försöker göra en mer spektakulär manöver, t ex någon form av störtlopp eller svårt hopp, ska man slå en särskild kontroll så att CM kan avgöra hur väl man lyckas.

Hundsläde

Grundvärde = (PCN+ITF)/2
Allmän och särskild kontroll
För att köra hundsläde måste föraren ha elevs kompetens. Ifall han ska utföra komplicerade handlingar ska han göra färdighetskontroller enligt CMs bedömning. CM kan använda så gott som samma riktlinjer som för Skidåking.



SILVER

Om spelarnas rollpersoner ger sig in i det här äventyret utan silverkulor står de inför näst intill olösliga problem. Att besegra en varulv utan silver, tja... Detta bör CM ha i åtanke. Å andra sidan kan CM inte avslöja innan äventyret att silverkulor är nödvändiga.

Man kan också tänka sig nödlösningen att någon person kan ha ett silversmycke, t.ex. en indalo. Med hjälp av verktygslådans verktyg kan den hamras till en grov kula som kan avfyras från ett hagelgevär, men med en modifikation på –20.

Alternativt förlopp

Detta äventyr kan utspelas på ett helt annat sätt; spelarna kan sitta i flygplanet som störtar och bli undsatta av Furbäck och någon följeslagare. I så fall bör Furbäcks omvandling till vargform inträffa först efter räddningen. CM måste därför vara beredd att justera de datum när det är fullmåne.

Man kan låta den äkta varulven blanda sig i handlingen antingen före eller efter det att rollpersonerna har räddats av Furbäck. Om rollpersonerna på eget bevåg lämnar planet och beger sig mot närmaste bebyggelse bör de möta Furbäck på vägen, för att man ska kunna utnyttja alla effekter i äventyret.

Dagsljustabell

Datum	Dagljus	Måne	Väder
11/2	3 h 24 min		Molnigt
12/2	3 h 36 min		Molnigt
13/2	3 h 48 min		Klar himmel
14/2	4 h		Klar himmel
15/2	4 h 12 min	Fullmåne	Klar himmel
16/2	4 h 24 min	Fullmåne	Molnigt
17/2	4 h 36 min	Fullmåne	Molnigt
18/2	4 h 48 min		Molnigt, lätt snöfall
19/2	5 h		Molnigt, lätt snöfall
20/2	5 h 12 min		Molnigt
21/2	5 h 24 min		Klar himmel
22/2	5 h 36 min		Klar himmel
23/2	5 h 48 min		Klar himmel
24/2	6 h		Klar himmel

SLP

PETER FURBÄCK, POLISMAN

Egenskaper

Styrka	60	Iakttagelse	50
Precision	72	Viljestyrka	42
Vighet	64	Tur	—
Personlighet	42	Tålighet	68
Slagsmål	62	Känslighet	—

Färdigheter

Boxning L92
Gevär L102
Hundsläde L 91
Samiska E 61
Skidåkning M123
Spårning M 105
Svenska M 101
Undersökning E 62
Överlevnad L 77

Bakgrund

Peter Furbäck är Hanvaaras enda polisman. Eftersom det är en liten landsortshåla har han normalt inte mer komplicerade problem att ta itu med än fylleri, hembränning och slagsmål mellan drängarna på dansbanan. Furbäcks far är bonde och han har vuxit upp i den norrländska fjällvärlden där han känner sig väl hemmastadd. Han räds inga vargar. Furbäck har med sig sin älgstudsare (AP 5, PO 2) och 20 patroner på färden.

KARL MÜLLER, PILOT

Egenskaper

Styrka	56	Iakttagelse	62
Precision	62	Viljestyrka	52
Vighet	60	Tur	—
Personlighet	44	Tålighet	48
Slagsmål	58	Känslighet	—

Färdigheter

Flygplan* M 117
Geografi/Kartografi L 87
Mekanik M 117
Pistol L 92
Svenska L 87
Tyska M 112

**Se Sinkadus 4 för beskrivning. Färdigheten har ingen betydelse i detta äventyr.*

Bakgrund

Karl Müller var pilot i det kejserliga tyska flygvapnet under Första världskriget. Efter kriget har han tjänat sitt uppehälle som pilot åt små flybolag. Han är en plikttrogen preussare med kortsnaggat hår. Eftersom han är en krigsveteran räds han inga faror. Han har fortfaranda kvar sin tjänstepistol från kriget, en 9 mm Luger (AP 8, PO 4), till vilken det finns två fulla magasin.

VICTOR HAINER, AFFÄRSMAN

Egenskaper

Styrka	44	Iakttagelse	48
Precision	38	Viljestyrka	44
Vighet	44	Tur	—
Personlighet	74	Tålighet	42
Slagsmål	44	Känslighet	—

Färdigheter

Svenska M 101

Bakgrund

Victor Hainer är en svensk affärsman i konservbranschen. Han är medelålders, fetlagd och har dålig kondition. Hainer är väl medveten om vilka vilka problem gruppen befinner sig i och kommer att göra sitt bästa för att kämpa med, men han orkar inte så mycket som de andra. Om Victor Hainer misslyckas med en Skräckkontroll, måste CM omedelbart göra en allmän TÅL-kontroll. Om den misslyckas drabbas Hainer av en hjärtattack och avlider inom några minuter.

Den andre passageraren på planet var Ivar Corwin, Hainers assistent. Han omkom omedelbart vid kraschen.



Lönnmördaren

av Ulf Zindermann

”Herr Sørensen, skeppet kommer strax att lägga till vid kajen.” Stewarden, en utter, log ett förbindligt leende och stängde hyttdörren. Peter hade vaknat när han knackade och sträckte sig nu för att ruska bort de sista resterna av sömnighet. Stewarden hade kallat honom Sørensen, och tanken på detta fick honom att le. Han hade tappat räkningen på alla falska namn han hade använt under sin karriär. Hans sanna namn var en väl bevarad hemlighet.

Resan från Narvik hade varit händelselös. Nekropolis, där han hade bytt fartyg, var sig inte längre likt efter statsledningens kollaps, och ingen verkade veta vad som skulle hända i Ulvriket. Det var flera år sedan Peter senast hade lämnat Troms, men ett anbud på en miljon Pyri-kronor var för frestande för att han skulle kunna avstå. Om han lyckades skulle han aldrig behöva oroa sig mer.

Passkontrollen i Rigas hamn gick utan problem. Det pass Peter visade var faktiskt helt äkta. En tjänsteman i Troms' folkbokföring hade råkat i klorna på en lånehaj och med glädje ställt sin hjälp till förfogande. När Peter vandrade ut från terminalbyggnaden observerade han den sedvanliga polispatrullen, men denna gång förstärkt med en metallglänsande robot.

”Välkommen till Riga, herr... hm... Sørensen? Korrekt?” Den storvuxne mannens handslag var fast. Hans bruna ögon tycktes göra en genomträngande bedömning av Peters kropp och själ.

Peter log mot honom. ”Det stämmer.”

”Jag har hört talas om er operation i Nidaros år 104. Ett mycket bra jobb.”

Peter noterade i sinnet att hans värd uppenbarligen hade tillgång till många hemligheter. Det som hade skett i Nidaros hade ägt rum i det fördolda och nästan ingen kände till att Peter hade varit inblandad. ”Tack. Operationen flöt smärtfritt tack vare noggranna förberedelser.”

”Slå er ner!” Den storvuxne gjorde en gest mot en soffgrupp, lika luxuös som resten av rummet. ”En drink?”

”Äppeljuice, tack. Jag dricker inte



alkohol. Drogen försämrar min reaktionsförmåga."

Peter satte sig ner och lät blicken svepa över de tavlor som prydde väggarna, målade av idel kända konstnärer. Hans värd stod fortfarande upp.

"Den person som ska mördas är hertig Stefan", sa han.

Peter smålog. Han var inte överraskad. Det belopp som han hade erbjudits tydde på att det rörde sig om en viktig person.

"Här är vår plan!" Den storvuxne lade en bunt papper på bordet framför Peter. "Om Ni vill ändra på något så säg bara till."

Peter svor ilsket över den tunna månskäran som då och då kikade ner mellan de drivande molnen. Snabbt kravlade han sig bort mot det buskage han hade valt ut. Den korta turen över öppen mark fick honom att känna sig fruktansvärt blottad och utlämnad fastän han var praktiskt taget osynlig i sin elektroniska kamouflagedräkt.

Han ålade in bland buskarna och kurade ihop sig mellan stammarna. Här borde de aldrig upptäcka honom. Försiktigt spejade han ut över parken. Hans Starwalker IRL nattkikare gjorde det möjligt att uppfatta både människor och robotar på långt avstånd. Peter avsökte hela synfältet mycket noga, men kunde inte upptäcka något levande. Tyst pustade han ut. Bevakningen var koncentrerad till ytterkanterna, men där hade de satsat rejält istället. Peter rös när han tänkte på hur nära det var att han hade utlöst en snubbeltrådsmina. Nåja, det var ingenting att haka upp sig på nu när han var igenom.

Ett annat buskage låg cirka tjugo meter framför honom. Det såg ut att vara lika tätt som det han nu befann sig i, och om hans beräkningar stämde skulle han kunna se huset därifrån. Sakta ålade han sig ut. Det tog honom tre minuter att nå fram. När han kikade ut på andra sidan kände han hur pulsen steg av spänning. Tyst lyckönskade han sig själv; beräkningarna hade stämt perfekt. Etthundrafemtio meter framför honom låg palatset. Det enda problemet var att området mellan honom och huset var fullständigt rensat på buskar och träd.

Här och där kunde Peter se varelser som rörde sig fram och tillbaka. Hans kikare visade att de var människor, en del med garhundar. Tack och lov att det inte fanns några robotar inom synhåll. Han kunde lätt dölja sig fullständigt för en människa. För en garhund var det svårare på grund av lukten och en säkerhetsrobot var nästan omöjlig att överlista.

Han lät blicken glida över palats-



byggnaden. Den badade i skenet från strålkastare, vilket skulle vålla en del problem men förhoppningsvis skulle det inte vara alltför svårt. Han kunde tydligt se det fönster på tredje våningen som skulle bli hans ingång.

Peter såg på sitt armbandsur; tio minuter kvar. Han hade gott om tid att kontrollera sin utrustning. För ett yttre öga liknade han en medlem av palatsvakten, men i själva verket bar han fullt med sofistikerad utrustning. Termosflaskan som hängde vid bältet var fylld med flytande väte och walkie-talkien innehöll en ballong med vars hjälp han snabbt skulle kunna nå tredje våningen. Dessutom fanns hans inre resurser, vilka gav honom mycket av hans självförtroende.

Nu var det bara två minuter kvar. Försiktigt backade han ut ur buskarna och stod orörlig ett par meter bakom dem. Sekunderna tickade sakta iväg. Peter var så spänd att varenda detalj som hans sinnen uppfattade brände sig fast i medvetandet: träden i månskenet, grenarna som vajade i nattbrisen. Allt satt fast i hans minne för all framtid. Han upplevde samma sak under varje uppdrag och han njöt av det.

Sakta räknade han ner sekunderna: "...tre, två, ett, noll." En kraftig explosion från andra sidan palatset visade att hans medhjälpare hade utfört sitt uppdrag. Garhundar började skälla och Peter kunde höra vaktmanskapets rop. Han väntade några sekunder och rusade sedan ut på gräsmattan. De flesta vakterna hade redan försvunnit ur synhåll. Kvar stod endast två man, båda med vapnen dragna. När Peter kom rusande siktade de på honom, men när de kände igen hans uniform slappnade de av. Eftersom han bar en löjtnants gradbeteckningar bemötte de honom med tillämplig respekt, något som blev deras död. Två snabba skott från Peters ljuddämpade Colt 1991A4 fällde dem till marken.

Nu gällde det sekunderna. Kvickt lossade han termosen och skruvade fast den på walkie-talkiens undersida. Medan ballongen blåstes upp letade han efter den utlovade linan. Där började den, tre meter över marken. Ballongen började lyfta honom. Med en rask avspark nådde han han linan och började hala upp sig. Efter några ögonblick nådde han fönstret. Det stod på glänt, precis som utlovat. Han öppnade det och gled in i en städskrubb innanför. Snabbt halade han in linan, stängde fönstret och släppte ut gasen ur ballongen. När den var tom pressade han in den på dess plats i walkie-talkien. Sedan hittade han knappen som styrde rummets inbrottslarm och slog på det.

När han såg ut genom fönstret såg han att de två kropparna hade upptäckts. Nu var det bråttom. Han lyssnade vid dörren. Ingenting hördes från utsidan så han dyrkade snabbt upp låset och slank ut i den tomma korridoren utanför. Peter visste exakt var han var någonstans, kartan över palatset avbildades praktiskt taget på hans näthinnor.

Den här delen av byggnaden såg ut att vara helt folktom. Hertigen ville ha lugn och ro omkring sig på nätterna. Efter att ha gått ett tjugotal meter stannade han utanför en till synes helt tom väggsektion. Fingrarna gled utforskande över den släta ytan. Han fann knappen och sektionen svängde in. Snabbt smög han in i lönngången och stängde dörren bakom sig. Härinne rådde en nästan fullständig säkerhet. Det var bara hertigen och ytterligare några få som kände till den och Peter hade blivit lovad att den inte var bevakad.

Två timmar senare räknade Peter med att uppståndelsen hade lagt sig. Han kontrollerade än en gång sin utrustning. Så nära uppdragets höjdpunkt skulle det vara katastrof om något klickade. Hans radio avlyssnade bara rutinmeddelanden mellan vakterna. Tydligen trodde alla att "attentatsmännen" hade flytt.

Efter att ha mjukat upp sina stela leder en smula smög Peter försiktigt bort mot gångens andra ände. Sakta förde han en fiberoptikkabel genom en minimal springa vid golvet. Vad han såg gladde honom. Hertigen satt vid sitt skrivbord med ryggen mot Peter och sysslade med något.

Peter drog sin pistol, rörde vid knappen som öppnade och drog andan. Dörren svängde ljudlöst upp, han tog sikte och sköt. Kulan träffade hertigen i bakhuvudet och Lettlands diktator sjönk ihop över bordsskivan. I någon sekund blev Peter stående, helt paralyserad av överraskning. Sedan var det för sent. En sektion av taket föll ner och Peter slogs medvetslös innan han hann undan.

När Peter vaknade till liv igen satt han fastbunden i en stol. Framför honom stod en distingerad man i övre medelåldern med en Pastauer 23K 2,7 mm gausspistol i vänsterhanden.

”Peter Harris Saijo”, sa främlingen. ”Skandinaviens mest efterspanade lönnmördare. Sedd för första gången på flera år och arresterad för första gången någonsin.”

”Med vem har jag äran att tala?” frågade Peter lugnt. Han hade misslyckats, men han tog det stoiskt. Ingen lever för evigt.

”Ishmael van de Kerk, general i Lettlands säkerhetspolis och palatsets säkerhetschef.” Van de Kerk log lätt. ”Din uppdragsgivare har begått självmord.”

Åtminstone officiellt, tänkte Peter för sig själv.

”Du inser nog att du inte kommer att få leva.”

Peter nickade lugnt. Han förstod fullständigt. Han började samla sina inre krafter.

Van de Kerk höjde pistolen och siktade mellan Peters ögon. ”Vad du har gjort spelar ingen roll. I morgon bitti är allt ordnat, alla reparationer klara och ingen kommer att veta att hertig Stefan är en robot.”

Innan generalen avfyrade sin pistol aktiverade Peter sin mutation och försvann ur stolen. Repen föll ner på sitsen och generalens kula genomborrade endast ryggstödet. Tidsteleportation är alltid en osäker handling att utföra och Peter hoppades att rummet inte skulle se alltför annorlunda ut när han kom fram om tre år.

Enkäten Sinkadus 10

Den här gången har enkäten blivit så omfattande att vi måste trycka den separat från svarsformuläret. Det finns som vanligt mitt i tidningen.

Detta nummer

Betygsätt detta nummers artiklar på en skala mellan 1 (urusel) och 9 (förträfflig).

1 Hemmafronten
2 Brevspalten
3 Spiritism
4 Röstmagi
5 Det åttonde elementet
6 Ereb Altor-artikeln
7 Arkivet som helhet
8 Mutant-äventyret
9 Chock-äventyret
10 Drakdödaren
11 Combat Cars-materialet
12 Regelfunderingar
13 Råd till spelledaren

Äventyr

Betygsätt följande äventyr på en skala från 1 till 9. Skriv 0 om du inte kan bedöma äventyret.

14 Skymningens by
15 Högländernas skräck
16 Draculas hämnd
17 Skräckens tre ansikten
18 Havets vargar
19 Döda skogen
20 Maktens portar
21 Mörkrets hjärta
22 Kandra
23 Nekropolis
24 Bris Brygga

Tänkbara framtida produkter

Följande är förslag på moduler och expansionshäften till våra rollspel. Det rör sig främst om produkter av helt nya slag, med mycket beskrivande text och en del regler, men utan omfattande äventyr.

Gradera dem på en en skala från 1 (aldrig i livet) till 9 (jag köper den genast) för att visa ditt intresse. (0 = spelar inte det spelet).

Expert Drakar och Demoner

De produkter som är markerade EA är kopplade till Ereb Altor på ett eller annat sätt.

25 Trakorien (EA)

Erik Granström skildrar landet Trakorien, dess invånare, kulturer och delstater. Detta blir en kombination av reseskildring och uppslagsbok. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

26 Store Stenfar, Svavelvinter 2 (EA)

Svavelvinter slutade dramatiskt och nu fortsätter äventyret. Rollpersonerna nystar vidare i härvan kring shaguliterna i Trakorien. Äventyret blir av samma storlek som Svavelvinter.

27 Älvfolken (EA)

En noggrann skildring av de olika älvfolkens liv, kultur, hem, riken, språk och annat. Älvfolken innefattar bl.a. alver, älvor, nymfer och metamorpher. Häftet kommer även att ta upp kentaurer och andra varelser som lever i harmoni med älvfolken. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

28 Stenfolk & Svartfolk (EA)

Häftet är av samma typ som föregående och tar upp dvärgar, jättar, cykloper, orcher, svartalfer, troll, resar, vättar och svartnissar. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

29 Drakar (EA)

Ett häfte om drakarnas liv och leverne, skildrat mycket ingående med kultur, magi och historia. Du får också läsa om ett antal kända drakar från Ereb-Altor. Ett häfte på 48-64 sidor (ca pris 49-65 kr).

30 Religioner (EA)

Häftet tar upp de viktigaste religionerna i Ereb-Altor och hur de fungerar, med noggranna beskrivningar av mytologier, trosföreställningar, gudagåvor och relationer till samhället. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

31 Kontinenten Ereb Altor

En beskrivning av kontinenten Ereb, dvs det område där Kandra, Caddo, Trakorien och Faltrax ligger. Häftet beskriver historia, länder, språk, kultur, folkslag och annat. Ett häfte på 64-96 sidor med fyrfärgskarta (ca-pris 75-98 kr).

32 Magnamund

Detta häfte innehåller regler för hur man spelar Expert Drakar och Demoner i Ensamma Vargens och Silverstjärnas värld. Beskrivningar av länder, folk, monster, djur, magi och annat från de populära soloäventyren. Ett 64-96 sidors häfte (ca-pris 65-89 kr).

33 Conan

Detta häfte innehåller regler för hur man spelar Expert Drakar och Demoner i Hyborien, Conans färgstarka värld. Beskrivningar av hjältar, länder, folkslag, monster, magi och annat från böckerna. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

34 Till havs (EA)

Detta häfte innehåller regler för rollspel på och under vattnet, inklusive sjöslag, skeppsbyggnad, havslevande folkslag och havsmonster. Ett häfte på 48-64 sidor.

35 I luften (EA)

Detta häfte skildrar luftens varelser, detaljerade flygstridsregler, silveralvernas svävande ö, mm. Ett häfte på 48-64 sidor.

36 Underjorden (EA)

Detta häfte studerar underjordens monster och folkslag, t.ex. vättar, dvärgar, grottalver och serpenter, och innehåller fakta om geologi, speleologi och gruvdrift. Ett häfte på 48-64 sidor.

37 Arktis (EA)

Detta häfte skildrar polartrakterna och tar upp dess flora, fauna och invånare, t ex frostalver och isbarbarer. Det beskrivs också hur man klarar sig i kylan och hur man seglar isjakter. Ett häfte på 48-64 sidor.

Mutant 1 & 2

38 Mutant i rymden

När katastrofen drabbade jorden hade mänskligheten spritt sig över solsystemet. Häftet tar upp de olika kolonierna på månen, Mars, Merkurius och i asteroidbältet. Vidare finns det regler för rymdfarkoster och rymdstrid. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 65-89 kr).

39 Generationsskepp

Innan civilisationen gick under sändes ett antal flergenerationsskepp ut bland stjärnorna för att finna nya världar åt mänskligheten. En del lyckades, andra drabbades av märkliga öden. Denna modul utspelar sig ombord på skeppet *Leif Eriksson* där ett myteri har störtat skeppets ledning. Ett häfte på 64-96 sidor (ca-pris 75-98 kr).

40 Utvecklingstiden

Ett häfte om Mutant-världen under 2100-talet då världen har försjunkit i barbari och de fåtaliga överlevande kämpar mot mutanterna om civilisationens spillror. Ett 64-96 sidors häfte med fyrfärgskarta (ca-pris 75-98 kr).

41 Tidig upptäckarålder

Ett häfte om 2300-talet när Mutantvärlden gradvis börjar återhämta sig och Skandinaviens invånare lever i utspridda, självständiga byar. Mutant med medeltida, hårdför touch. Ett häfte på 64-96 sidor med fyrfärgskarta (ca-pris 75-98 kr).

Midgård (Till SRR och EDD)

Följande moduler beskriver områden i Midgård, med kartor och skildringar av platser, invånare, flora och fauna. De är alla översättningar av amerikanska moduler till MERP, men är i den svenska versionen också anpassade till Expert Drakar och Demoner.

De finns i tre storlekar. Typ A är i samma format och prisklass som Svavelvinter: en box med två häften och en fyrfärgskarta (ca-pris 129-179 kr). Typ B är i samma klass som Kandra: ett häfte på 48-72 sidor, eventuellt med fyrfärgskarta (ca-pris 75-98 kr). Typ C är ca 48 sidor (ca-pris 65-79 kr).

42 Arthedain

Skildrar dunedains rike i norr under 1600-talet i Tredje Åldern. Beskriver dess geografi, invånare och styrelseskick. Typ A.

43 Dimmiga Bergens vättehålor

Beskriver de hålor där Bilbo och dvärgarna var fångar under sin resa till Ensamma Berget, områdena däromkring och de orcher som bor där. Typ B.

44 Dol Amroth

En modul om staden och dess omgivande havs- och landsbygdsområden, Dor-en-Ernil. Typ A, med fyrfärgskarta över både regionen och staden Dol Amroth.

45 Fangorn och enterna

En beskrivning av Fangorn-skogen, dess omgivning och enterna. Data för Lavskägge och andra kända enter. Typ A.

46 Isengård med omnejd

En skildring av Isengårdregionen från Ättefejdens 1400-tal fram till Tredje Ålderns slut. Modulen ansluter på ett naturligt sätt till Rohan-modulen. Innehåller ritningar över själva Orthanc och kartor över Isengårds omgivningar. Typ B.

47 Lórien & Eregion

Beskriver alvländerna under Andra och Tredje Åldern. Kartor över alvernas städer och data för viktiga personer, t ex Annatar, Galadriel, Celebrimbor. Typ A.

48 Moria

Beskriver Khazad-dûms uppbyggnad, viktiga punkter, djurliv och invånare, inklusive data om balrogen. Modulen beskriver inte hela Moria, det är en alltför stor anläggning, men ger regler för hur man själv konstruerar olika segment av dvärgarnas stad. Typ A.

49 Vattnadal

En beskrivning av Elronds boning med omnejd och dess viktigaste invånare. Typ C.

50 Midgårds mäktiga

Detta häfte handlar inte om områden utan innehåller data om de viktiga personerna i Midgård under Tredje Ålderns slut, t.ex Elrond, Aragorn, ringvålnaderna, Sauron, Gandalf, Saruman. Ca 96 sidor.



COMBAT CARS PÅ SPELKONGRESSEN OCH YTTERLIGARE LITE JOX TILL DIN BIL

En Combat Cars-kampanj

Olle Sahlin

Vid årets spelkongress i Stockholm anordnades en Combat Cars-turnering, och det var jag som fick i uppgift att hålla den. Spelarna lottades i fyramannalag som fick gå löst på varandra i fyra olika scenarier som storymässigt hängde ihop. De scenarier som presenterades i spelreglerna var naturligtvis ganska grundläggande och måste ligga nära det sätt som man normalt spelar Combat Cars på, men på kongressen ville jag experimentera lite. Kongress-scenarierna innehåller en hel del specialregler som jag börjar med att presentera.

(I parentes står kommentarer som gäller er som tänker ge sig i kast med scenarierna nu.)

1. TURORDNINGEN

Åtta spelare runt ett och samma Combat Cars-spel kan bli trångt och bökigt om man inte tänker sig för. Följande ändringar gentemot normalreglerna gällde därför:

- Varje lags deltagare sitter på en rad längs ena sidan av bordet, och är numrerade enligt följande:
  Lag A — spelare 1 2 3 4
  Lag B — spelare 5 6 7 8
- I omgång 1 slår spelare 1 och 5 om vem som börjar. Om lag A vinner initiativet, blir spelarordningen 1—5—2—6—3—7—4—8, vinner B blir ordningen istället 5—1—6—2—7—3—8—4.
- I omgång 2 slår spelare 2 och 6 om vem som börjar, och spelare 1 och 5 är de som avslutar omgången.

(Om ni är ett färre antal spelare kan ni ju gå efter de vanliga reglerna, håll dock i minnet att om ni är ett ojämnt antal måste någon köra två bilar så att det blir samma antal fordon på bägge sidorna.)

2. SPELPLANEN

För Scenario 1 och 2 behövs spelplanerna från två stycken spel. För Scenario 3 används till att börja med lika många spelplaner. Om ni inte har tillgång till fler än två, kan ni rita upp spelplanen på ett papper eller göra kopior av de ni har. I scenario 4 användes en tredimensionell spelplan som föreställde Frihamnen där Äventyrsspels redaktion ligger. Tyvärr blev den inte riktigt färdig på grund av tidsbrist, men finallagen kunde spela på den ändå. Hela spelytan bestod av närmare tio stycken spelplaner.

Lagen använde sig i övrigt av ett spel var.

3. BILARNA

- Samtliga i laget tar varsin bil från ett spel, och det *skall* vara en vardera av bilarna 1, 2, 3 och 4.
- Vapnen från ett spel fördelas på laget. Normala regler gäller för utplacerandet av vapen, UTOM det att vapenmängden fördubblas, så istället för t ex två raketer, fyra granater eller fyra minor, får det plats fyra raketer, åtta granater eller åtta minor i varje åtta-rutors vapenmodul.
- Varje enskilt vapen tar upp halva utrymmet mot normalt när skada drabbar vapenmoduler.

Exempel: En skada går in i en vapenmodul med raketer. I vanliga fall skulle den skadan slå ut en hel raket och lämna tre tomma rutor efter sig, med denna specialregel slår den fortfarande ut en hel raket, men då raketen bara tar upp två rutor, blir det bara en ytterligare tomruta i modulen.

4. MEDVETSLÖS FÖRARE

När en förare blir medvetslös, slår spelaren 1T8 för att avgöra antalet omgångar det tar innan föraren vaknar till liv igen.

SCENARIO 1 "SHOOT-OUT AT DEAD GULCH"

Någonting stort är i görningen, rapporter har kommit in som berättar om att era motståndare har varit synnerligen aktiva i Dead Gulch-ravinen. Det verkar som om de letar efter något...

1. Lägg ut spelplanerna enligt diagrammet. Platsen föreställer den beryktade Dead Gulch-ravinen.

2. Placera ut samtliga husbrickor från ett spel upp och ner på spelplanen. Inga brickor får placeras längs med de grönmarkerade linjerna. Lämna en trefyra punkter bred gata längs med mitten av de båda korsande ravinerna och sprid ut brickorna i övrigt hur ni vill. De brickorna representerar stenblock på botten av ravinen. Stenbloc-

ken är solida hinder och skadas inte av fordon eller vapen. Bilar som krockar med dem skadas som vid en krock med hus. Det går heller inte för fotgängare att gömma sig inuti eller ovanpå klippblocken.

Lämplig taktik om du blir tvungen att lämna din bil — spring!

3. Gräsbrickorna från ett spel placeras ut längs med de rödmärkta kanterna. De representerar den lite svårare terrängen nära ravinens väggar — det sluttar ju uppåt.

4. De rödmärkta kanterna är solida bergväggar. Behandla dem enligt reglerna för krock med hus.

5. Det går att lämna spelplanen. En bil som lämnar den via någon av de grönmärkta kanterna, återkommer tre omgångar senare från någon annan, valfri, kant. Dock måste återinträdet bestämmas redan när bilen passerar ut. Skriv ner din destination på en lapp och visa upp den när bilen kommer tillbaka.

6. Bilens hastighet är den samma vid återinträdet som när den lämnade spelplanen.

7. Fordonens startpunkter:
- Lag A: Samtliga bilar kommer in från väst.
- Lag B: Samtliga bilar kommer in från öst.

Placera bilarna på punkterna närmast den gröna kanten. Hastighet 4.

8. Poängräkning:

• Dödad förare	50 p
• Medvetslös förare	20 p
• Helt okörbar bil	40 p
• Hastigheten sänkt	10 p/enhet
• Varje ruta förstört pansar	1 p
• Varje skaderuta där utöver	2 p

(Under turneringen kördes scenarierna på tid. Efter två timmar slutade spelet och poängen räknades ihop. När ni spelar kan ni givetvis hålla på tills ena sidan tar slut helt, eller sätta upp någon annan begränsning.)

9. Special för vinnande laget:
Rensa inte bilbrickorna från skador efter det att spelomgången är slut. Hela laget diskvalificeras om någon plockar bort något i förväg, eftersom bilarna skall användas i nära nog "befintligt skick" under scenario 2.

(Om ni tänker fortsätta med det andra scenariot med de bilar ni redan har: läs då anvisningarna innan ni eventuellt rensar bilbrickorna.)

SCENARIO 2 "DEN VILDA JAKTEN PÅ KARTAN"

Av en av era motståndare har ni fått reda på att någonstans i ravinen finns ett litet skjul där det ligger ett mycket viktigt dokument. Han visste inte riktigt vad det rörde sig om, bara att det var viktigt nog att offra livet för. Efter några hastiga reparationer börjar ni också leta...

1. Behåll spelplanen från det första scenariet.

2. Placera ut ett hus av den minsta sorten i mitten av spelplanen. I detta hus finns ett viktigt dokument som behövs för att hitta till scenario 3.

3. Tag bort alla skadebrickor från förarna och vapenmodulerna och fyll på med vapen av samma typ och mängd som i Scenario 1, samt ta bort ytterligare 2T8+8 valfria skadebrickor från varje bil. Mer hinner ni inte reparera...

4. Fordonens startpunkter:
- Lag A: två bilar kommer in från norr och två från öst.
- Lag B: två bilar kommer in från söder och två från väst.

Placera bilarna på punkterna närmast den gröna kanten. Hastighet 4.

5. Segervillkor
Den sida som kan erövra det viktiga dokumentet och lämna spelplanen med det, vinner. Dokumentet finns i en oförstörbar behållare inne i huset. Det är med andra ord nödvändigt för någon av förarna att lämna sin bil och ge sig in i huset. Det tar en omgång att hitta dokumentet.

SCENARIO 3 "VÄGKRIGAREN"

Handlingarna som erövrades i skjulet i Dead Gulch berättar om en livsviktig transport som måste skyddas eller stoppas till varje pris (beroende på vem som hittade dokumentet...).

1. Spelplanen är en oändligt lång, spikrak tiofilig motorväg i södra Texas. Denna representeras av att spelplanerna läggs ut på rad, långsida mot långsida. När fordonen har kört så långt mot ena kanten att de riskerar att falla över, flyttas "övergivna" spelplaner upp och bildar ny väg.

2. Alla de smala hus-, gräs- och trädsektionerna behövs för att, upp-och-nervända, visa var motorvägens mittsträng är.

3. Det går att köra på mittsträngen, men med risk för sladd; SF = bilens fart. Ta en titt på mittsträngen nästa gång du befinner dig på en motorväg, så förstår du varför.

4. Lag A ställer upp sina fordon i den ena änden av vägen (spelplan 1), på den högra sidan, i filerna 1, 2, 4 och 5. Fil 3 är upptagen av Goliat. Samtliga fem fordon har hastighet 4.

5. Lag B kommer instörtande i *sin* högra väghalva på spelplan 4 i valfri filordning, allihop med hastighet 5.

Goliat

Detta är ett mycket tungt bepansrat robotstyrt fordon, helt utan någon beväpning. Lag A:s uppgift är att skydda det mot lag B, vars uppgift är att stoppa lag A så att lag B kan borda fordonet. Goliat rör sig obevekligt fram i mittfilen med en konstant hastighet av 4. Om endera laget har reducerat hastigheten på motståndarnas bilar med så mycket att de inte längre kan hålla samma fart som Goliat, har de vunnit.

- Det går inte att skada Goliat på något sätt.
- Det enda sättet för lag B att stoppa fordonet, är genom att borda det, något som är omöjligt så länge det finns bilar kvar från lag A som, om inte annat, kan *krocka* bort bordningsförsöken.
- Om något fordon skulle köra in i Goliat, behandlas det som en vanlig krock mot fordon enligt reglerna, med den skillnaden att Goliat inte påverkas alls, annat än att hastigheten minskas tillfälligt.
- Om Goliat kör på något annat fordon tar detta 3T8 i skada, kastas bilens fart/2 antal punkter bort, (använd diagrammet för förändrad körriktning på s 4 i regelhäftet för att få reda på vart bilen skickas iväg. Resultaten 9-11 betyder att bilen har hamnat *under* Goliat och att den blir ett totalförstört vrak.) Om bilen fortfarande är i spel, slår spelaren för att ta reda på åt vilket håll fronten pekar, varefter fordonet stannar. Goliats förflyttning går ner

till 2 punkter under nästa omgång, varefter den återgår till 4 i omgången därefter.

- Goliat flyttas som sista fordon under varje omgång, 4 punkter i rät linje, 2 om den har krockat undan någon under omgången innan.
- Fordon som åker av spelplanen fastnar i det djupa dike som löper på båda sidor längs med hela vägen, till exempel om de krockas bort av Goliat.

Ännu mer till Combat Cars

SKALA

Avståndet mellan två punkter på spelplanen är ungefär tio meter. En spelrunda motsvarar ungefär två sekunder och en hastighetspoäng ungefär 15 km/h.

NYA STRIDSREGLER

Automatisk miss

När man avfyrar ett avståndsvapen och det omodifierade tärningsslaget blir "1" missar skottet automatiskt, oavsett hur god träffchansen var.

Handgranater

Flera spelares erfarenhet har visat att handgranaterna har blivit för bra. Därför föreslår vi att handgranaterna gör 1T6 i skada. Om du inte har en vanlig, sexsidig tärning tillgänglig kan du slå 1T8 och slå om när resultatet blir 7 eller 8.

Nattstrid

Strid på natten tillför spelet ytterligare en komplikation, de dåliga ljusförhållandena som försämrar träffchanserna med avståndsvapen. Det finns två olika ljusförhållanden på natten: månsken och beckmörker.

I månsken modifieras därför träffchansen med –1 för varannan punkt som finns mellan skytten och målet. Räkna inte den punkt skytten står på, men den punkt som målet står på.

I beckmörker modifieras träffchansen med –1 för varje punkt mellan skytten och målet.

NYA VAPEN

Brinnande oljefläckar

Brinnande oljefläckar fungerar som en kombination av vanlig oljefläck och vanlig rök. Den påverkar inte rörliga fordon. Däremot utsätts träd, fotgängare och stillstående fordon (hastighet 0) för en eldkastarattack om de befinner sig på en brinnande oljefläck. Oljefläcken brinner i fem spelrundor. Sedan tas den bort från spelplanen och har ingen fortsatt effekt i spelet.

Rökbomber med fördröjd utlösning

Detta vapen är en minliknande behållare som skjuts ut från en vapenmodul. När den avfyras ska föraren bestämma vilken fördröjning rökbomben ska ha; den kan vara från en till fem spelrundor. När den förutbestämda tiden har passerat, utlöses röken i initiativfasen och man lägger en rökbricka ovanpå rökbomben. Rökbrickan fungerar som vanlig rök och är nu förbrukad och kan inte användas mer.

En fotgängare kan bära eller plocka upp en rökbomb. Den räknas som ett tungt vapen och kan bara kastas en punkt.

Rökhandgranater

En rökhandgranat ser ut som en handgranat, men fungerar som en rökbomb. Den har dock bara en spelrundas fördröjning; den utlöses i initiativfasen rundan efter det att den kastades.

Gevär med kikarsikte

Detta skjutvapen skiljer sig från de andra främst genom sin mycket långa räckvidd.

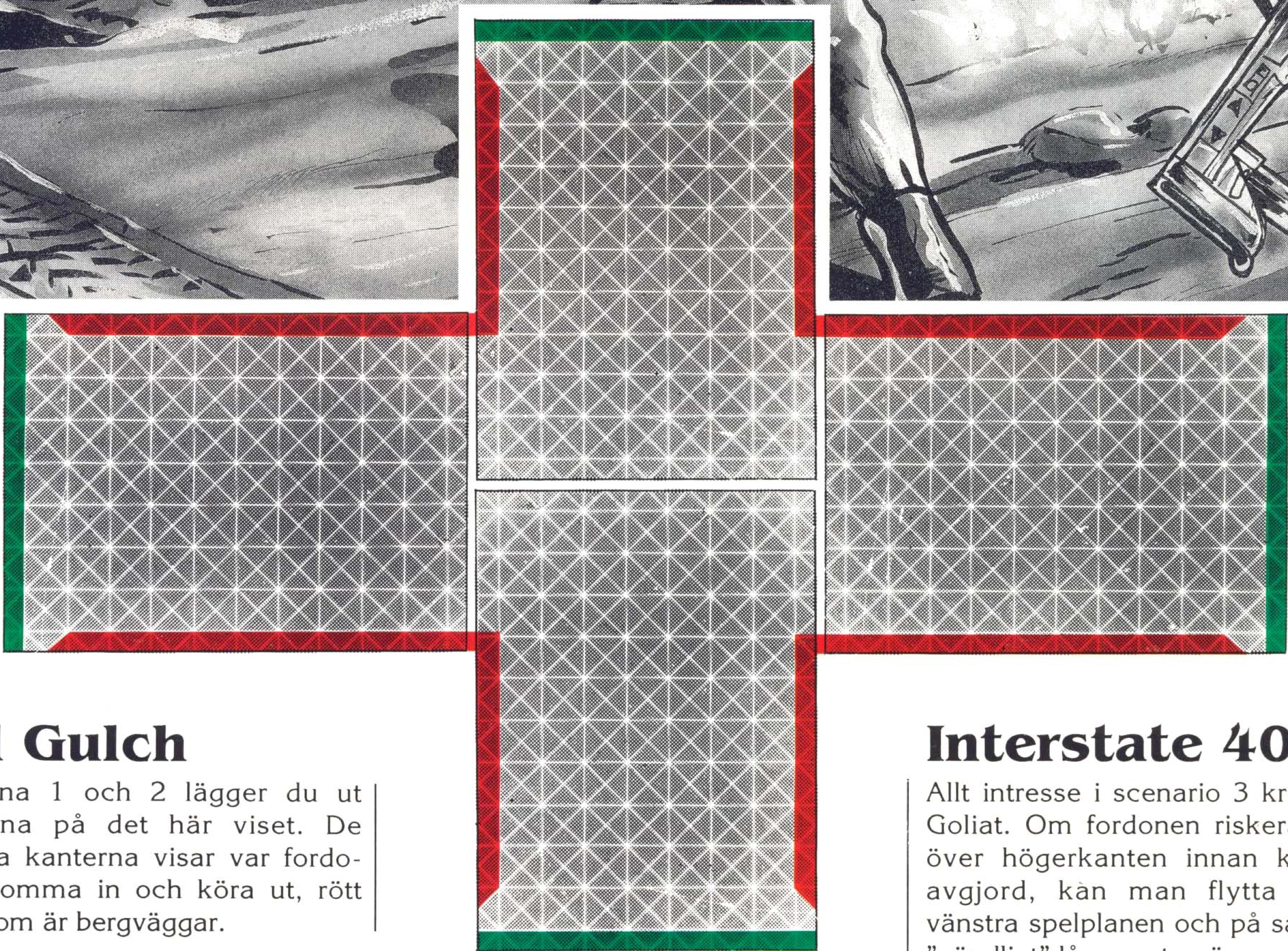
Träfftabell

	Avstånd i punkter													
Vapen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Gevär med kikarsikte	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8

Tabell för handvapen

Vapen	Skada	Magasin	Typ
Handgranat	1T6	1	Lätt
Gevär med kikarsikte	1T8/4	5	Tungt



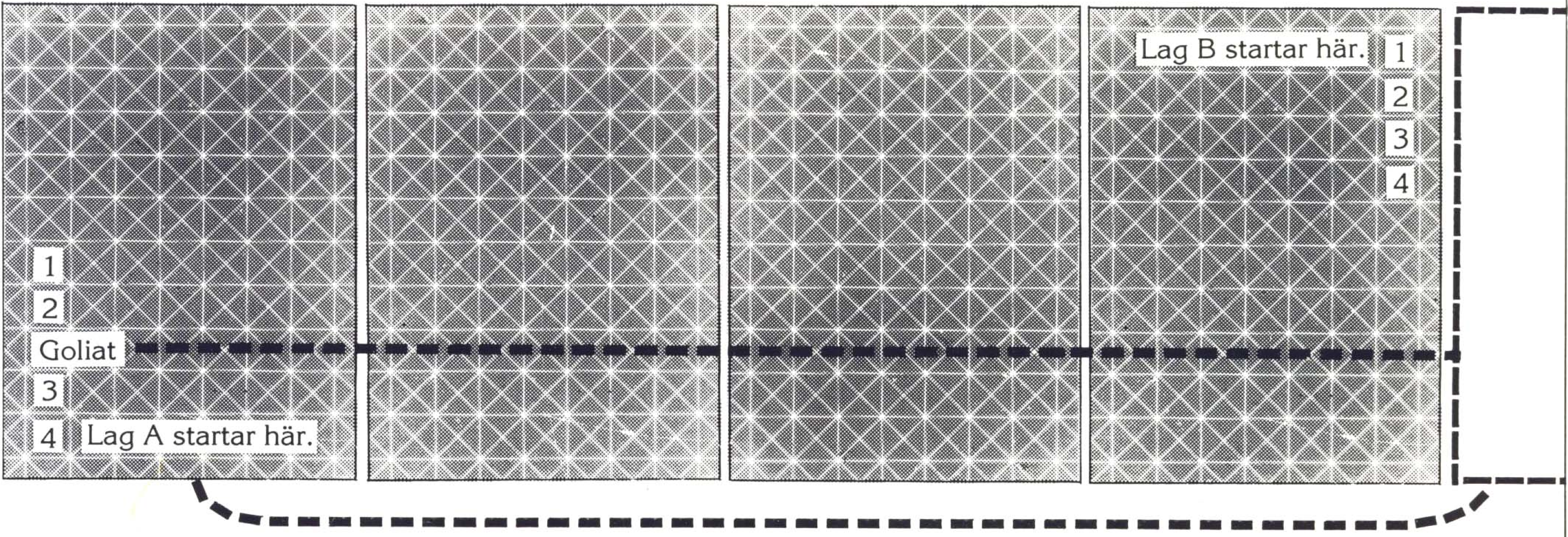


Dead Gulch

I scenariona 1 och 2 lägger du ut spelplanerna på det här viset. De grönmärkta kanterna visar var fordonen kan komma in och köra ut, rött visar vad som är bergväggar.

Interstate 40

Allt intresse i scenario 3 kretsar kring Goliat. Om fordonen riskerar att falla över högerkanten innan kampen är avgjord, kan man flytta över den vänstra spelplanen och på så sätt få en ”oändligt” lång motorväg.



REGEL-Funderingar



av Anders Blixt

Fältslag

I Gigant finns regler för fältslag. Jag har fått några brev som har synpunkter på dessa. Den vanligaste kritiken är att skillnaden i arméernas storlek har för liten inverkan.

Följande exempel hamnade på mitt skrivbord en dag: Om en armé på 40.000 man anfaller en armé på 400 man så får man inte bättre modifikation än om anfaller med 2000 man. Varför?

Svaret är grundat på att fältslag utkämpas i rundor om 30 minuter. Det finns inte en chans i världen att 40.000 man kan angripa 400 man under en 30-minutersperiod. 400 soldater i slagformering får lätt och ledigt plats på en fotbollsplan. Tänk vilket kaos som skulle uppstå om en fältherre försökte få sina 40.000 man att sammanstråla på detta lilla område för att under en halvtimme angripa 400 man.

I verkligen skulle en fältherre ha sänt ut ett detachement på 1000-2000 man för att ta itu med de 400 fienderna. Som reglerna är utformade uppmuntras också spelarna att agera på ett liknande sätt.

Historiska erfarenheter visar också att en armés storlek inte är så otroligt viktig. Det finns två betydligt viktigare faktorer: kvaliteten på soldaterna och härledningens effektivitet. En liten, effektiv armé kan hugga en stor, ineffektiv armé i stycken, eftersom den stora arméns underlägsne härförare inte hinner agera snabbt nog. Historien vimlar av exempel; Gaugamela (Alexander den Stores fälttåg) är ett utmärkt typexempel. Läs Xenofons Anabasis för andra (den finns i svensk översättning). Det bästa exemplet från vår tid är Sexdagarskriget 1967.

Obesvarbara frågor

Varje dag får jag brev med regelfrågor. De flesta frågor är lätta att besvara men en del är helt omöjliga.

Den vanligaste typen av obesvarbara frågor låter som följande exempel: "Jag förstår inte reglerna för fältslag i Gigant. Var vänlig förklara dem bättre." Fältslagsreglerna tar upp sju sidor. Om jag ska förklara dem bättre innebär det att jag måste skriva minst lika mycket text. Tyvärr, jag hinner inte med något sådant. Det är därför jag begär att frågorna ska kunna besvaras med ja, nej eller en kort mening. Mitt råd i denna situation är att den rådville läser reglerna noga, försöker använda dem efter bästa förmåga och ställer ja/nej-frågor på just de avsnitt av reglerna som han trots sina ansträngningar inte förstår.

Nästa typ är: "Jag vill göra X, men det finns inga regler för det; vad ska jag göra?" I det här läget är jag lika okunnig som den som frågar. Vi tjuvhåller inte på tjocka opublicerade luntor, utan de regler vi har publicerar vi. Därför är mitt svar på sådana frågor: "Du får själv lösa det här problemet." Detta kan gälla allt från vad ett specifikt hus i Kandra eller en silverskål kostar, till hur alvers äktenskapsceremonier ser ut. Mitt råd till de osäkra är mycket enkelt: "Lita på ditt eget omdöme; det är antagligen lika bra som spelkonstruktörens. Dessutom är det din kampanj; är det inte då bättre att du själv avgör vad som ska gälla, så att det blir som du vill ha det?"

En tredje typ av obesvarbar fråga är den obegripliga frågan. Om jag inte förstår vad den undrande egentligen vill veta är det stor risk att jag ger andra upplysningar än vad han ville ha eller att jag i desperation skriver: "Frågan är obegriplig."

Jag, och i synnerhet vår sekreterare Malin, blir väldigt glad om du bifogar ett frankerat kuvert med namn och adress i ditt brev med frågor. Detta innebär att jag kan lägga ditt brev omedelbart i lådan för utgående post utan att Malin behöver skriva ett kuvert. På detta sätt får du svar snabbare, eftersom det kan dröja ett par dagar innan Malin får tid att ta hand om ditt brev.

Regeländringar? Javisst, gör som du vill!

Jag vet inte hur många brev jag får med temat: "Får jag göra ändringar i spelreglerna när jag är spelledare?" Mitt svar är alltid "JA! Du får ändra vad du vill, hur mycket du vill. Det är din kampanj och det är du och dina spelare som ska avgöra vad som är bra eller dåligt, inte jag. Det viktigaste är inte att följa reglerna, det viktigaste är att ha kul!"

Envishet

Ibland händer det att en spelare säger att hans rollperson försöker använda en färdighet tills han lyckas. Om en verklig person misslyckas med en handling händer det lätt att han ger upp och säger: "Det här klarar jag inte!" Den spelledare i Expert eller Mutant 2 som vill, kan låta detta återspeglas i spelet.

Där representeras detta av att spelaren måste testa sin rollpersons envishet. En envishetskontroll är ett PSY- eller MST-slag. Efter första misslyckandet vid ett färdighets- eller grundegenskapsslag för någonting, måste rollpersonen lyckas med ett normalt grundegenskapsslag för envishet, efter det andra med ett svårt och efter det tredje och följande med ett mycket svårt. Så fort som rollpersonen misslyckas, säger han att han ger upp och får inte försöka upprepa sin handling under de omständigheter han befinner sig i.

När ska man då tillämpa denna regel? Det är svårt att ge exakta regler för detta och SL måste i alla situationer tillämpa sunt förnuft. Här finns i alla fall några riktlinjer:

- Om rollpersonen inser att han hamnar i fara genom att ge upp, så behöver han inte testa sin envishet. Detta gäller t ex i strid.

- Typiska fall där rollpersonen riskerar att ge upp är när han försöker utföra något ansträngande eller pilligt, t ex att klättra, att dyrka upp ett lås, att dechiffrera en kod (intellektuell ansträngning), eller sådant som också är förenat med risker, eller situationer där han inte känner till exakt vilka problem som ska övervinnas för att uppnå framgång.

Andrahandsfärdigheter i SRR

I samband med spelkongressen diskuterade jag en hel del om SRR med Coleman Charlton, dess konstruktör. Bland annat kom vi in på andrahandsfärdigheter och hur de ofta blir försummade i spelet. Coleman och jag var överens om att det kunde vara en god idé att spelledaren ger extra förbättringspoäng som endast får användas för lämpliga andrahandsfärdigheter varje gång en rollperson ökar i rang, t ex 3 poäng. Dessa poäng bör användas för andrahandsfärdigheter som hör samman med vad som är rimligt för rollpersonens kultur och möjligheter. Till exempel är det osannolikt att en person bosatt i Rohan lär sig Segling eller att en alv från Lórien lär sig Vallning. Spelledaren måste låta detta styras av sunt förnuft. Tänk på att varje förbättringspoäng som satsas på en andrahandsfärdighet höjer den en nivå.

Råd till spelledaren

av Anders Blixt

Det är ofta ansträngande att vara spelledare, men det kan också ge en djupt tillfredsställande känsla när man har skapat en spännande miljö som spelarna trivs att röra sig i. Där finns kicken för en spelledare.

Denna artikel innehåller en del råd och tips till spelledaren om hur man kan lägga upp sin kampanj. De grundar sig på Äventyrsspels konstruktörers erfarenhet av olika rollspelskampanjer, men ska inte tas som regler. Det finns inga övergripande regler om hur man sköter en kampanj. Varje kampanj är beroende av sin spelledare och sina spelare och är därför helt unik.

Gör det du känner för

En rollspelskampanj är spelledarens skapelse och till spelledarens privilegier hör makten att utforma sin kampanj helt efter eget gottfinnande. Det finns många som har åsikter om vad som är realistiskt, trovärdigt och eftersträvansvärt, men varje spelledare ska själv utforma sin kampanj, så låt dig inte övertalas att mot din vilja forma den på ett visst sätt. Du kan inte tillfredsställa allas önskemål, och du bör koncentrera dig på att tillfredsställa dina egna.

Ett vanligt problem är att spelarna ställer krav på att få göra en mängd komplicerade saker, t.ex. bygga upp stora organisationer. Om du inte vill satsa all den tid och energi som ett sånt projekt kommer att kräva av dig som spelledare, eller om du tycker att du saknar erfarenhet och/eller kunskap för det, är det bara att säga nej.

Du bör fortfarande lyssna på vad andra personer, särskilt spelarna, har att säga. De ser på din skapelse ur en annan synvinkel och kan säkert komma med mycket väsentliga synpunkter.

Koncentrera dig på det som är relevant

När du bygger upp din kampanj är det lätt att fastna i detaljer. Du kanske försöker skapa en komplett beskrivning av alla orcherstammar i Dimmiga Bergen. Innan du ger dig i kast med ett sånt eller andra liknande projekt, ska du bedöma huruvida kampanjen just vid det tillfället verkligen behöver all den informationen. Prioritera det du gör, och se till att göra det viktigaste först. Om du har utarbetat allt för mycket detaljer, kan du omedvetet tvinga spelarna att bete sig på ett visst sätt bara för att du inte vill känna att dina förberedelser har varit bortkastade.

Experimentera för att uppnå dina mål

När du konstruerar en kampanj ska du först avgöra vilken sorts kampanj du vill ha, och även vilken stämning som ska prägla den. Här har du obegränsade valmöjligheter. Det gäller att avgöra bakgrundshistorien, om kampanjen koncentrerar sig på realism eller heroism, och många andra sådana detaljer.

Du kommer att upptäcka att det inte är så lätt att uppnå dina mål. Dina förberedelser kan innehålla dolda brister och spelarna kan komma att bete sig på ett oväntat sätt. Låt inte det avskräcka dig! Detta är problem som drabbar alla spelledare och det är bara experiment som gör att man kan upptäcka vilka lösningar som är bra och vilka som är dåliga. Detta är också ett sätt att träna upp förmågan till improvisation, något som varje spelledare behöver behärska.

Låt dig inte kuvas av auktoriteter

Det finns många spelare som är eller tror att de är specialister på än det ena, än det andra, och som försöker utnyttja detta för att påverka dig. Låt inte deras föregivna expertkunskaper tvinga på dig lösningar eller situationer du inte vill ha. Lyssna på vad de har att säga, men kom ihåg att du är spelledaren. Många försöker lansera sina bedömningar som absoluta sanningar, men när det gäller bedömningar så är det förmodligen ingen som vet exakt vad som är korrekt.

Låt dig inte heller kuvas av spelreglerna. Om det finns någonting i reglerna som du är missnöjd med eller vill ändra på av annan anledning, så är det bara att skrida till verket. Ändra så mycket du vill; det viktigaste är att du och spelarna har kul. Spelens konstruktörer tycker bara att det är bra om du gör om spelet så att det passar dig och dina spelare bättre. Om du kommer på någon bra förändring så kan du skicka in den till Äventyrsspel, och via Sinkadus låta den spridas till andra spelledare.

Var inte slav under tärningen

Under ett äventyr kommer du att slå tärning många gånger. Men du är inte tvungen att följa tärningens resultat. Det är betydligt viktigare att äventyret flyter på ett önskvärt sätt. Måhända kan man kalla detta för fusk, men det är spelledarens privilegium att få styra äventyret i den riktning han önskar.

Däremot bör spelarna tro att du följer tärningsresultatet. Detta gör det nämligen omöjligt för dem att skilja mellan en slump och en medveten handling, och är nyttigt för att hålla spänningen vid liv. Spelarna får inte uppleva att spelledaren kanske lotsar dem fram genom handlingen.

Var konsekvent

När du gör dina bedömningar om vad som ska hända under ett äventyr, var då konsekvent! Bedöm inte samma handling på olika sätt vid skilda tillfällen. Sträva också efter ett visst mått av realism. Visserligen är rollspel mer fantastiska än verkligheten, men det finns gränser för vad spelarna kan svälja. Om de rånar en bank, blir de inte omedelbart förföljda av *alla* Pyrisamfundets elitsoldater, till exempel.

Intet till övermått

Ge inte spelarna för mycket utrustning! Låt säga att ett gäng Mutant-spelare ska råna en karavan. Om de har tillgång till en stridsvagn räcker det med ett enda skott. Om de däremot bara har handeldvapen så måste de planera noga före dådet. Vilken situation tror du ger störst möjlighet till rollspel? Alla problem kan lösas när man har tillräckliga resurser, men att lösa ett problem med otillräckliga resurser är en betydligt större utmaning. Om det är för lätt för spelarna kommer de att tappa intresset.

Men var å andra sidan inte för hård. Om spelarnas insatser hela tiden omöjliggörs eller blir verkningslösa kommer de att drabbas av hopplöshet och tröttna på spelet. Blanda gärna, så att en del äventyr är lätta och andra är svåra.

Se inte spelarna som motståndare

Det är lätt för nybörjarspelledaren att se spelarna som sina motståndare. Den inställningen kommer garanterat att skada spelet eftersom spelledaren har näst intill obegränsade resurser till sitt förfogande, vilket däremot spelarna inte har. Det är hur lätt som helst för en spelledare att slå ut spelarnas rollpersoner.

Spelets syfte är att alla inblandade ska ha roligt, så det är bättre om du ser dig som en neutral person, vars syssla är att övervaka både spelarna och deras motståndare. Och om spelarna behöver lite hjälp, så kan du mycket väl ge dem det. Men var försiktig, spelarna får inte tro att de alltid kan förlita sig på din goda vilja för att klara sig. Om de gör något dumt, så får de faktiskt skylla sig själva.

Belöna goda idéer

Om spelarna kommer på en briljant idé för att lösa sina problem, ta då inte nöjet ifrån dem genom att sätta käppar i hjulet för dem. Det kan mycket väl vara så att deras idé löser deras problem på ett sätt som du inte hade tänkt på och det är sådant man får ta som spelledare.

Du får då tänka som så att inte heller spelarnas fiender hade kommit på den möjligheten. Det är så i verkligheten; de mest raffinerade säkerhetsåtgärder kan överlistas av påhittiga personer, helt enkelt därför att ingen hade kommit på samma idé tidigare. Ett typiskt militärt exempel på detta är det tyska fälttåget i Frankrike 1940. Tyskarna vann därför att de genomförde ett angrepp som den franska generalstaben inte trodde var möjligt.

JORDVÄG och ROST

Spelföreningen TRÄSK från Trollhättan har berättat för mig att JORDVÄG kan bli alldeles för bra, eftersom den gör att personer bara kan skadas av järnvapen. Deras tanke är att man inte kan tränga igenom någon metall över huvud taget med JORDVÄG. Det är förnuftigt, och om du tycker att besvärjelsen är för bra kan du göra den mindre mäktig på detta sätt.

ROST är ett problem. I Gigant står det att magikern måste vidröra det föremål som ska utsättas för besvärjelsen, men eftersom föremålet är av järn så sätter det trollkarlens förmåga att kasta besvärjelsen ur spel. När jag skrev besvärjelsen tänkte jag mig inte för och därför blev det så galet. Låt magikern lägga besvärjelsen på ca 10 cm avstånd från föremålet.

STO, vad är det?

Mattias Abrahamsson undrar hur vi egentligen beräknar STO. Den information som finns i de olika delarna av Drakar och Demoner är motsägelsefulla. Så är nog tyvärr fallet. I grundreglerna finns en tabell för hur man omvandlar STO till längd.

Tyvärr är längd inte ett så bra mått på storlek. En orm kan ju vara lika lång som en häst, men det innebär egentligen inte att de är lika stora. Vikt är betydligt bättre, och därför finns det en tabell i Gigant som visar kopplingen mellan STO och vikt. När det gäller rollpersoner får sedan spelaren själv avgöra hur lång personen är. Många har begärt att jag ska konstruera en tabell där man kan räkna ut både längd och vikt från STO, men jag tror inte att det är möjligt, eftersom en person med en viss vikt kan vara kort och tjock eller lång och mager. Och varför skulle man behöva en sådan tabell? Det är ju faktiskt bättre om spelaren själv avgör hur fet eller mager, lång eller kort hans rollperson är.

Rättningar

av Anders Blixt

Svavelvinter

På sidan 58, rum g, vid SL har en mening stympats. Den ska lyda "Den som tittar på kristallerna mer än några sekunder blir tillfälligt blind efter 40-60 minuter. Blindheten varar i 1T4 dygn. Om man pillar loss kristallerna, blir de värdelösa."

Gigant

Färdigheten Gyckelkonster ska ha BC 0. Färdigheten Spå i kort har grundegenskap INT.

Ett förtydligande för sid G23, höger spalt, andra stycket nerifrån: När en turma ska kasta en krigsbesvärjelse är deras CL lika med medelvärdet av magikernas skicklighetsvärde för den besvärjelsen (avrunda nedåt).

Mekanon

I paragraf 79 hänvisas man till paragraf 58. Detta är fel; rätt paragraf är 345.

Skräckens länder

Joakim Helgesson påpekar att hänvisningen i paragraf 250 till paragraf 12 skall vara 123.

Silverstjärnas ankomst

Per jander har upptäckt att hänvisningen i paragraf 23 till paragraf 91, egentligen skall vara till 92.

Hämnaren

I paragraf 148 hänvisas man till paragraf 129. Detta är fel; rätt paragraf är 361.

Skuggor i sanden

Paragraf 38 hänvisar till 187, skall vara 87.

Ondskans gruvor

Paragraf 335 hänvisar till 3215. Rätt paragraf är 315.

De förkortningar som används i Klubbspalten är: DoD, EDD, GDD, SDD = Drakar och Demoner, Expert, Gigant, Samuraj; MT, MT2 = Mutant 1 och 2; CH = Chock; SRR = Sagan om Ringen; D&D = Dungeons & Dragons, AD&D = Advanced D&D; CoC = Call of Cthulhu; T2000 = Twilight 2000, T2300 = Traveller 2300, MERP = Middle Earth Role Playing; RM = Role Master; JD = Judge Dredd; SF = Star Frontiers; WFRP = Warhammer Roleplay, WBR = Warhammer Battle Rules; Par = Paranoia; JB = James Bond; GW = Gamma World; RQ = Runequest; AD = Alpha Dawn; DQ = Dragon Quest; EQ = Elf Quest, TMNT = Teenage Mutant Ninja Turtles; MSH = Marvel Super Heroes

Skriv också ut vilket landskap ni kommer ifrån — det är inte alltid vi vet var Skräpplinge, Basings Hicka och andra mindre orter ligger.

VÄRMLAND

Per-Anders Nilsson
söker hemmagjorda äventyr till EDD, MT och CH. Gruvgången 63, 653 43 Karlstad.

ÖSTERGÖTLAND

Harmless Little Warbots
vill komma i kontakt med andra spelklubbar för att lära sig nya utländska spel. De spelar själva alla svenska spel samt JB, CoC, T2000, RQ, TMNT, Illuminati, Bunnies & Burrows, Kingmaker, Diplomacy, SL, mm. Stallmästaregatan 59, 582 63 Linköping.

SKÅNE

The Black Dragon
söker medspelare till EDD, MT2 och SRR, samt kontakt med andra klubbar. Johan Gislén, Dala, 242 00 Hörby.

Spelklubben The Heroes
söker kontakt med andra spelklubbar i landet. CH, EDD, MT2, Combat Cars, MSH, Dragon Warriors, Fighting Fantasy, D&D, AD&D, Par, samt hemmagjorda spel. Mattias Johnsson, Föreningsgatan 6, 267 00 Bjuv.

Spelledaren Daniel Jeppson
söker medspelare (helst lite erfarnare) till SRR, CH, AD&D och i viss mån till MT2. Intresserad av fler engelska spel. Ring Daniel 040-45 36 14.

Kallista
söker kontakt med andra klubbar i nordvästra Skåne. Alla svenska spel, CoC, GURPS, RQ, Swordbearer, Traveller, JB, TS, Pendragon. Stefan Kniberg, Upplandsgatan 26, 265 00 Åstorp.

STOCKHOLM

Virriga flugans spelklubb
söker medlemmar från när och fjärran. Klubben spelar alla svenska rollspel. Storängsvägen 23, 131 41 Nacka, 08-716 57 03 (fråga efter Gustaf).

Olle Dahlberg, 14 år
söker medspelare till EDD, MT2, SRR och D&D. Han vill också lära sig fler engelska spel. Telefon 08-30 25 68.

Tolkiensällskapet Forodrim
är en mötesplats för alla Tolkienälskare. Seriöst och skoj med Midgårda ideal. Minimiålder 16 år. Forodrim, c/o Litsenius, Laxgatan 8, 133 00 Saltsjöbaden.

Andreas Norrman, 15 år
söker medlemsskap i en spelklubb i Stockholmsområdet. Tämligen erfaren spelare/SL. CH, MT2, TMNT, Combat Cars, Blood Bowl, mm. Utflyktsvägen 13, 161 51 Bromma, 08-37 82 28.

The Black Bears
söker andra spelklubbar som är villiga att byta äventyr till MT2, GDD, CH och SRR. Johan Niklasson, 08-758 89 56.

VÄSTMANLAND

Rollspelare i Örebro sökes
Två killar i 16-års åldern söker jämnåriga medspelare till GDD, MT2, SRR, PAR, JB och Chill. Fredrik 019-12 94 94.

The Royal Star Roleplaying Club
söker medlemmar i Västerås. Vi spelar SRR, EDD och CH. Patrik Svensson, Ritblocksbvägen 24, 724 71 Västerås.

BLEKINGE

Jacob Johansson, 12 år
söker medlemsskap i rollspelsklubb. Har gjort det egna spelet The Wonderland Mashmod. Hjortronstigen 12, 292 00 Karlshamn, 0454-155 30.

SMÅLAND

Anders Boström
söker spelare över 15 år till MT2, CH och D&D. Lyckebyvägen 17, 570 80 Virserum, 0495-303 28.

GÖTEBORG

Torbjörn Hansson
vill byta äventyr. Fågelstensvägen 188, 437 00 Lindome, 031-99 42 79.

Spelklubben The Green Frog
finns i Landvetter och spelar GDD, MT2 och CH. Ring Marco 031-91 85 85.

Vem behöver tomtar?
...men flera spelare i högstadieåldern sökes för meningsfullt rollspelande. Alla svenska spel och en del engelska. Sven Andersson, Krabbeliderna 34, 417 28 Göteborg.

MEDELPAD

Mayday 2000
söker medspelare till alla svenska spel, JB, Hero Games, CoC, T2000, AD&D, Bunnies & Burrows, Bushido, mm. Mats Söderlind, Bergsprängarvägen 7B, 890 32 Järved, 0660-580 09.

VÄSTERGÖTLAND

Nyinflyttad i Trollhättan
söker kontakt med spelare eller spelklubb. Spelar alla svenska rollspel och är intresserad av utländska. Ring Jonas efter den 27/11 på telefon 0520-141 12.

GOTLAND

Micke Lindell
vill byta äventyr till Mutant 2 och Expert, och är intresserad av speltidningar. Meteorgatan 13, 621 41 Visby.

HALLAND

Jägarna
söker spelare till Mutant i alla åldrar. Skriv till: Jägarna, Lyngavägen 21, 310 41 Gullbrandstorp.

KLUBBSPALTEN

Här kan spelare och spelföreningar gratis informera om sin verksamhet. Meningen är att Klubbspalten ska tjäna som kontakttjänst och ett sätt att hitta medspelare.

Notiser till Klubbspalten ska bestå av namn och adress eller telefonnummer, samt en lista på de spel man ägnar sig åt (högst tio stycken). Dessutom kan man stoppa in ytterligare lämplig information (högst tio ord). Sänd din notis till: *Klubbspalten, Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.*

Oläsliga notiser kommer att kastas! Du måste skicka in en ny notis till varje nummer!

NORRBOTTEN

Mycket erfaren spelledare
söker spelare i Älvsbyns kommun. Minimiålder 14 år. Alla svenska rollspel, Time Master, T2300, Superworld. Roland Lundgren, PL 4342, 942 00 Älvsbyn, 0929-511 59.

DALARNA

Pär Molin
vill byta hemmagjorda äventyr till Drakar och Demoner. Skomsarby 71, 781 94 Borlänge.

Spelklubben The Fanzy Troll
i Rättvik söker medlemmar och kontakt med andra klubbar. Alla svenska spel, Star Ace, WFRP, Delta Force, Stormbringer, JD, Recon, MSH, T2000, Killer, Car Wars, mm. Kalle 0248-127 33 eller Rickard 0248-105 01.

BUTIKS GUIDE

BUTIKSGUIDE

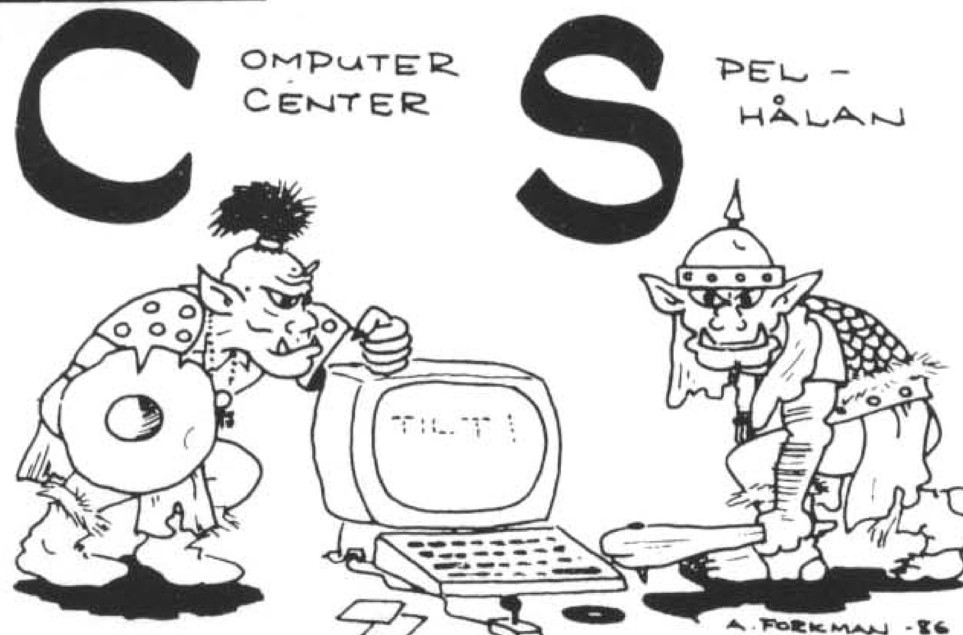
GÖTEBORG

LEK O HOBBY

FLYINGEVÄGEN 2
SÖDRA SANDBY
046-57463
VI HAR FÖRUTOM ALLA
SVENSKA SPEL
DESSUTOM ENGELSKA

MALMÖ

COMPUTER CENTER **S**PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

Valaring Trading

SPELBUTIKEN



NU RYCKER VI UT I FÄLT.

På grund av detta blir det nya öppettider.
Mån-Fre 16:30-18:00 Lör 10:00-13:00
ALBREKTSVÄGEN 73 603 50 Norrköping

STOCKHOLM

VUXENSERIER
SF — FANTASY
ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction,
Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

TRADITION

TRADITION TRADITION TRADITION

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

HUMLEGÅRDS-
GATAN 13
11446 STOCKHOLM
TEL 08-619301
SKANDINAVIENS
STÖRSTA
SPELSORTIMENT
VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL

NY AFFÄR I SUNDSVALL



SPEL
MODELLER
F.&SF BÖCKER
KOM IN ELLER HANDLA PÅ POSTORDER
STORGATAN 31 • 85130 SUNDSVALL

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

●

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

o

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

Stort sortiment — låga priser

- Rollspel
- Krigsspel
- Science-fictionspel
- Fantasyspel
- Figurer
- Speltillbehör m m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:— kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018—11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds
LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

ÖREBRO

VÄLJ **Sahlstens** när det gäller

ROLLSPEL

Vi har ett stort sortiment av
rollspel, konfliktspel och tillbehör.
Både svenska och engelsk/ amerikanska.

Sahlstens Hobby och Spel
Kungsgatan 3 • 702 11 örebro 019-11 22 87